コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和61年9月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻10号通巻23号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

9月号

定価360円

特集I シミュレーションゲームの誘惑

◆◆だからシミュレーションはオモシロイ！
パソコンシミュレーションゲーム
おすすめボードゲーム ほか

ペナントレース／リスク／アップフロント／三国志／現代大戦略／Aトレイン／シティファイト ほか

特別企画＝フォーメーション・バトルズ

特集II ファミコンゲーム大作戦!!

キングスナイト／がんばれゴエモン！からくり道中／ワルキューレの冒険／バレーボール／スーパーマリオブラザーズ2 ほか

◇対決！北斗の拳―ファミコンvsマークIII

◇緊急レポート ASO

◇ビデオゲーム・ラボ
エンデューロレーサー／アテナ／アルカノイド ほか

第一回読者参加ゲーム大会開催！
ザ・リターン・オブ・イシターの巻

◇徹底研究＝メルヘンヴェールII







これはもう、本将棋。

- ●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
- ●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
- ●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 ¥4,500

●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。

株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルュメビル)

ファミリー コンピュータ™用カセット

01 本将棋

内藤九段将棋秘伝

※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。



コミカルで、パンチのきいたゲームが、突然飛び出した。「Topple Zip」。Toppleていうのは、ぐらつくという意味、そしてZipは、ビュッと勢い良く進むという意味。名前からして楽しそうでしょ。キミはジッピング号に乗ってゴールを目指すんだけど、ただのレースゲームじゃない。ゴールを捜しながら面をクリアしなきゃいけないんだ。名づけて、アドベンチャーレースゲーム。パワーアップカプセルを取ってトンネルに飛び込めば、その面はクリア。でも、トンネルの向う側はどこなのかわからない。無事に次の面へ行けるのか、元に戻ってしまうのか、それともパラレルワールドに行ってしまうのか。敵の数は全部で30機以上。ただ相手をやっつければいいわけではない。ちょっぴり頭を使う、楽しいゲームなんだ。アイテムもいっぱいで、遊び方次第で楽しさが2倍、3倍にふくれあがっちゃう「Topple Zip」。きっと、おもしろさではじけちゃうぞ。

●PC-88シリーズ(DISK版) 緊急発売決定!●X-1シリーズ 緊急発売決定!●FM7/77 発売予定●MSX(ROM版・要RAM16KB以上) 発売予定 DISK版 ¥6,800 TAPE版 ¥4,800 ROM版 ¥5,800


(画面写真はPC-88版です。※写真は開発中のものですので、実際と異なる場合があります。)

時代はいま、
ボーステックシンドローム。

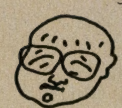
THE NEW	クリスタル プリズン ホテルウォーズ	レリクス ホットドッグ マクロス・カウントダウン ©ビックウェスト

★当社製品の開発スタッフを求めています。また、未発表ソフトの持込みも大歓迎。
★ユーザー専用ホットライン設置。製品についてのお問合せは(03)407-4230へ。

BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒150東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL.(03)407-4191
SST

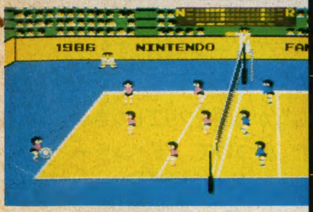
●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込ください。なお、当社はスピーディな宅配便でお届けしています。

資料請求のしたい人、またお手紙でのお問合せをしたい人は、このマークを貼って出してください。

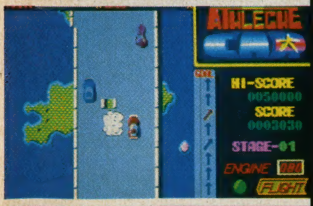


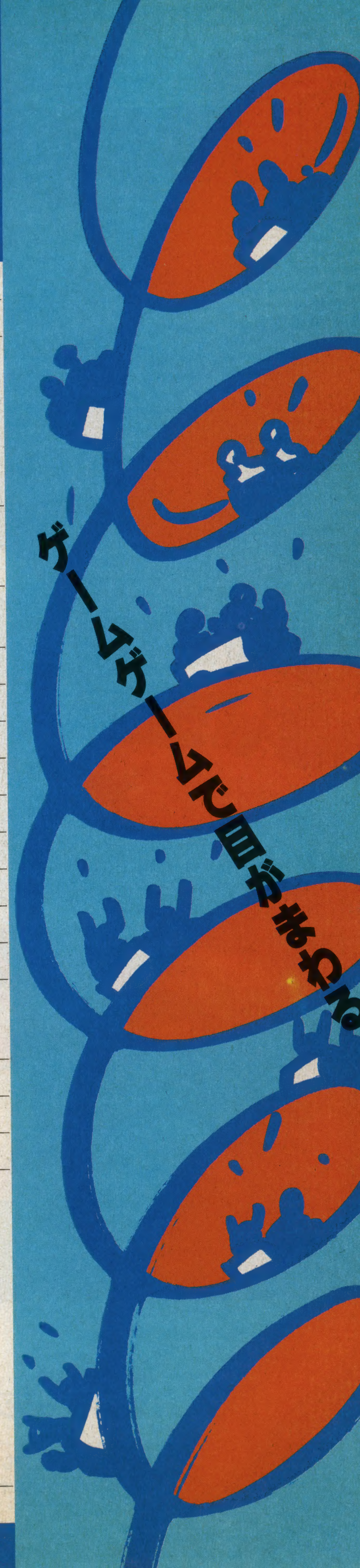
◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◐本文デザイン——勝俣正希／田中正義／花本浩一／持田哲／西脇深雪／頼秀好／㈱イースリープロダクション／クリエイティブスペース01／クリエイティブ・コンセプト
◐イラスト——井浦秀夫／昆野弘子／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／村田おさむ／山本護／李良明
◐フォト——杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお／小阪和則／蒲生晴夫／宮本里美

■日本ソフトバンク





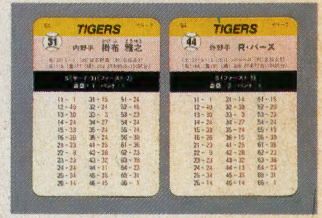


Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS

1986
9

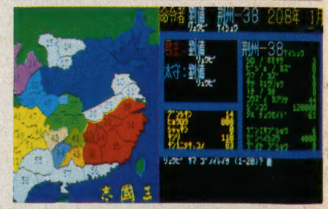










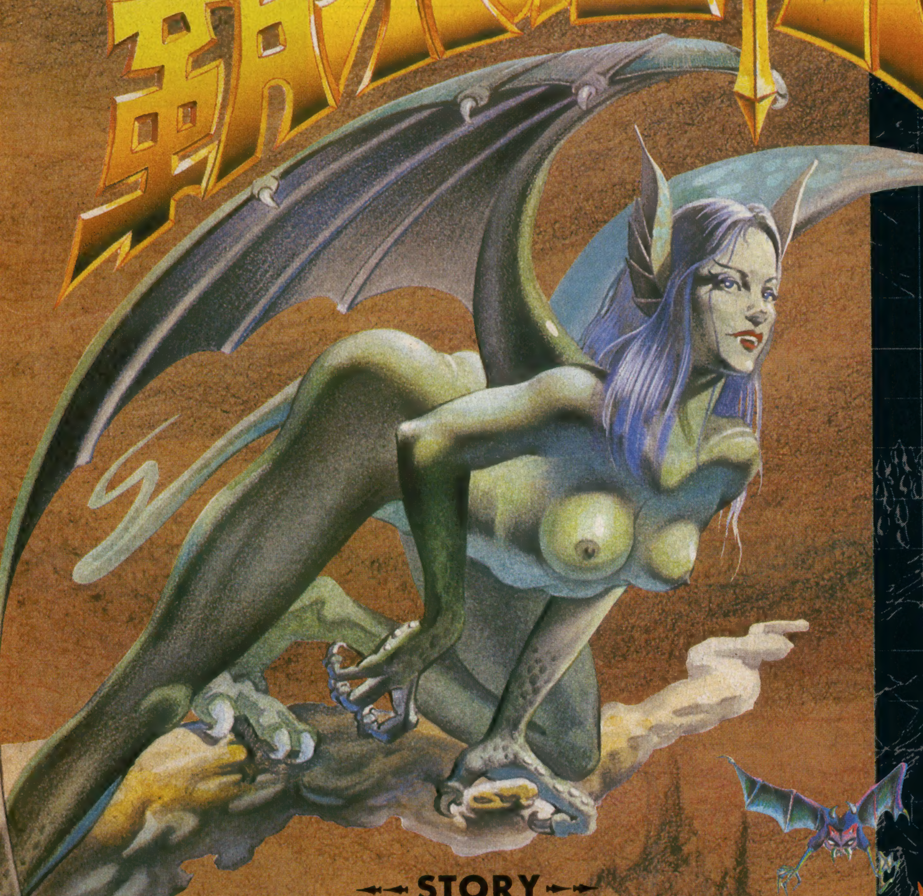




異次元ソフト

ファンタジー
ロールプレイングゲーム

覇邪の封印



構想から
三年有余…
KGDソフトの
実力を
今、世に問う！



超大作

3年前の夏なんて、僕はどんな夏だったかすら思い出せません。そんな記憶もぶっ飛ぶくらい大昔から、KGD（工画堂）さんでは秘かに一つの企画が進められていたんですネ。今回の“覇邪の封印”、「異次元ソフト」と称するだけあって、いろんな所にKGDさん独特の主張が見られます。それでは、先日KGDさんにおじゃまして実物を目の当たりにした時の感想を、二つ三つ書いておきます。

覇邪の世界にズルズル

まず第一に、なんといってもマップとフィギュアがドーン！と付いている事。マップは布製で、デザインもフンイキ！　それにオリジナルデザインのメタルフィギュアが光ってて、そりゃもう感激したくなってくる。このフィギュアに写真のように自分で彩色してみるのもおすすめですネ！

独創性・オリジナリティ

前述のマップやフィギュアもそうだけど、このゲームにはオリジナリティがたっぷり盛り込まれています。
出てくる魔獣達は、全てKGD（イラスト担当はポコさんです。）さんのオリジナルだし、ゲーム中使う魔法もそうです。そしてなんといってもオリジナリティの極致なのはRPGなのにマップを公開するっていう態度。企画担当の阿賀さんによりますと、RPGの面白さの一要素として“迷路”はある訳で、それに頼り過ぎては企画マンとして情け無い。常に何か新しい物を考えて行きたい。…との事でした。

ストーリィの奥深さ

“覇邪の封印”は、ストーリィ&キャラクター先行で企画されたゲームだそうで、舞台となる世界の設定、柱となるストーリィの製作には細心の注意と多大な情熱が注がれたそうです。たとえば、魔獣のキャラクターを決定するのに、500以上のラフスケッチを書いてその中から選んだり、ゲームには全く無関係な所迄世界の設定をしたりと、まるで超大作のサーガでも一本作る様な感じでした。

超コズミ級

そんな訳で、好評発売中の“覇邪の封印”。“コズミックソルジャー”を、はるかにしのぐ驚きと興奮の連続でした。



STORY

舞台は時空の異なる、未だ神話や伝説が生々しい息吹きを感じさせる中世的世界です。ある不幸な事故によって、その世界に異次元への通路が口を開けてしまいました。その日から異次元の軍団が絶え間無く攻め込み、平和だった国も今は恐怖しか残っていません。助かる術は唯一つ／　異次元の通路を塞ぐ事です。そこで1人の勇者が、この世界のどこかにあると言われる“覇邪の封印”を求めて諸国流浪の旅に出ます。

PC-8801シリーズ〈定価8,800円〉
各機種移植進行中!!







お問い合わせ先
㈱工画堂スタジオ内KGDソフト　〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL. 03-353-7724

資料請求

ファミリー コンピュータ™用カセット

がんばれゴエモン！からくり道中™



2M（メガ）ビットのゴエモン旋風——。日本中をまき込む。



面白容量は、あの「グーニーズ」の何と4倍。

いま2M（メガ）ビットのゴエモン旋風が、日本中に吹きあれている。面白いと評判のあのグーニーズの何と4倍の容量なら、当然のことだ。何たって七つの国を通り江戸へ行く道のりは、気が遠くなるほど長い。グズグズしているとやられてしまうゾ　さぁ～急ごう。みんながゴエモンを待っている。

新発売



¥5,300



猫に小判はいらない。投げて敵をノックアウトだ。

エンドレス キャンペーン'86実施中

いま新製品（1月以降発売）を買うと、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレても、リンゴがでると、集めたリンゴの数で希望のグッズがもらえます。

KIDS CLUB™
KONAMI SOFTWARE

■コスロットゲーム得点表

★Tシャツ……リンゴ4点	★腕時計（ベラ）……リンゴ7点
★キャップ（帽子）…リンゴ6点	★ヨットパーカー……リンゴ8点
★ウエストバッグ…リンゴ6点	★ウインドブレーカー……リンゴ10点
★トレーナー……リンゴ7点	★スタジアムジャンパー…リンゴ12点

※ご応募いただいてから発送まで、約1ヵ月ぐらいかかります。
※住所、氏名、電話番号などは忘れずに、正確に書いて送ってください。

Konami® SOFTWARE

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社（コナミ）の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新製品情報は　TEL. 03-262-9110

※ファミリーコンピュータ用カセットは、通信販売していません。

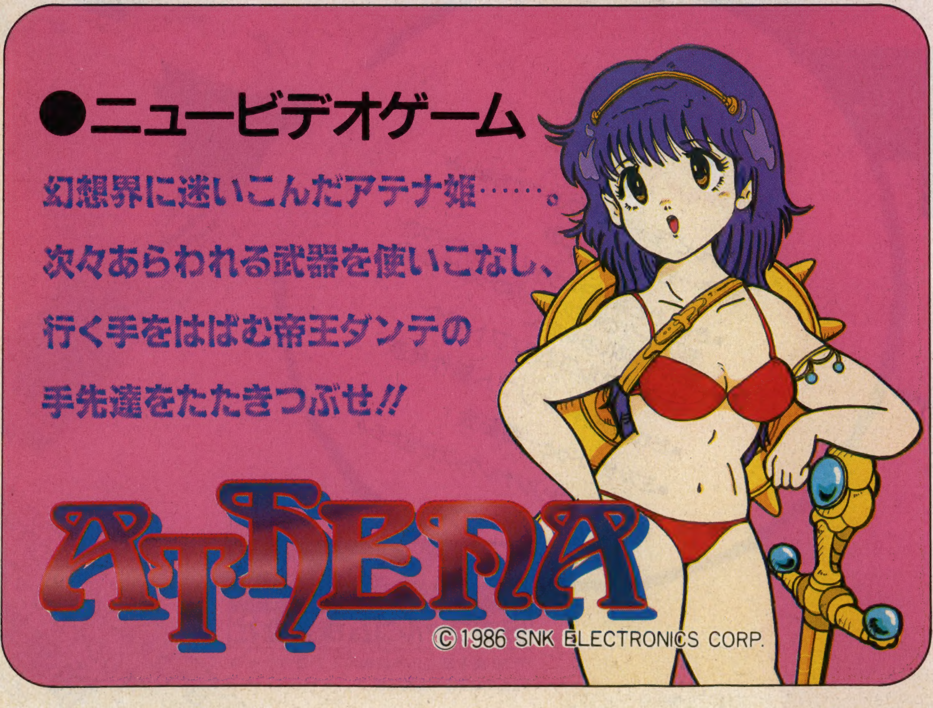

本格的熱中思考型ゲーム
BANANA
バナナ
9月上旬発売予定！ 希望小売価格4,900円
発売元：ビクター音楽産業株式会社
本社／東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル) 〒150 ☎03-405-5151(代)
頼りになるのは君の頭脳だけ
気が遠くなる程の多くの面
(画面サイズもいろいろ、スクロール型採用)
自分で面を作って遊べるエディット機能付き
たまには頭も使いたい。
時間に追われずに楽しめるゾ
ボーナス・キャラ、隠れキャラも一杯
ここは楽しいモグラ・ランド。
仲良く暮らしているモグラの親子。
ところがある日突然、大きな地震に見舞われた。
大地に鋭い亀裂が走り、親子はそのなかに
吸い込まれてしまった。さぁ！大変。
お父さんモグラは、行方不明になってしまった
奥さんのキーコや可愛いい子供のナビを
助け出さなければなりません。
お父さんモグラの命がけの冒険は、こうして始まった。
画面は開発中のものです。
「バナナ」に関する情報は03-236-5200まで
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。





ファミリーコンピュータ™用カセット





お知らせ

情報電話だよ!

SNKテレホンサービス

毎度おさわがせ♡SNKテレホンサービスです。もう皆さん聞いた? すでに聞いた人も油断しちゃあイケマセンゾ! あのSNKですから。7月の〝ASOアーマー情報〟に続き、あまりウマくないキミ、そこのキミ!! のための〝チョビテク情報〟もやります。

電話番号

06-338-2570

あっ!そう(ASO)キャンペーンに参加しよう。

ついにゲームセンターからワープしてファミコンカセットになったASO! ただファミコンになっただけじゃなかったんだ。ビックリ! ハラハラ♥アレーッ♡の隠れキャラ・スーパーアイテムがドッサリ10個。これ全部見つけた人に無条件であげちゃうSNKグッズ。10個ぜんぶ見つからなくても5個以上見つけたら迷わず応募しよう。抽選で当たるかも(先着3000名)。ただし、ゲームセンターのASOになくてファミコン版にあるものだから、もとのASOを知らないとキビシイね。

【応募の方法】答えがわかったら官製ハガキのうらに、ファミコンASOの使用説明書の最後のページにあるプクマークを貼って郵便番号、住所、名前、年令、答えを書いて下のSNKエレクトロニクス広報課まで送って下さい。しめきりは10月10日、当選したらSNKグッズが届きます。

〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号
丸萬ビル602号
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課
ASOキャンペーン係

株式会社 エス・エヌ・ケイ(旧社名 株式会社新日本企画)
本　社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号
TEL.(06)338-7007(代) FAX.(06)338-7150
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル3F
TEL.(03)356-9361(代) FAX.(03)356-9365

SNK
SNK GROUP

アイレムのファミリー コンピュータ™用ゲーム・カートリッジ

アイレム・パーティ irem



新発売

海底救助船

SQOON™

スクーン

1986年、オトト星人の地球侵略はすでに始まっていた。次々と海底に沈む都市、襲いかかる大津波。地球防衛軍も壊滅。地球を救えるのは海底救助船「スクーン」ただ一隻。オトト星人とその手先を倒し、海底ドームに捕われている人類を救出できるか!?地球を人類の手に戻せるか!?急げ「スクーン」!魔の手は君のそばにも迫ってきている。





発光ダイオード付 LED

スクーン IF-04 希望小売価格4,900円

好評発売中



ジッピーレース IF-01 希望小売価格4,500円



10ヤード ファイト IF-02 希望小売価格4,900円



スペランカー IF-03 希望小売価格4,900円

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。

ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

アイレム・パーティの住所・電話が変わりました。

アイレム販売株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル

☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

セガ㊙ハイテク集1

■B 6判
■定価750円(送料250円)

セガのSG-1000II、MARKIIIファンのための初めての攻略本。「忍者プリンセス」「テディーボーイブルース」「ピットフォールII」「青春スキャンダル」「ハングオン」など全部で10本。

セガ㊙ハイテク集2

■B 6判
■定価750円(送料250円)
※8月中旬発行予定

セガの1Mソフト「ファンタジーゾーン」「北斗の拳」「極悪同盟ダンプ松本」をはじめ、新作「ザ・キャッスル」の100面マップを掲載。その他全部で15本も。豪華プレゼントもあるぞ！

MSX アドベンチャーゲーム ヒント集

■A 5判
■予価1300円(送料250円) 8月中旬

MSXユーザーに捧げるゲーム・ヒント集第1弾。「オホーツクに消ゆ」「東京ナンパストリート」「はーりぃふぉっくす」「黄金の墓」「ナイトロアー」「ザース」など28本掲載。一見必読！

残暑お見舞申し上げます
日頃熱きゲーマーの方々に
一服の清涼剤を
お届けします
——スタッフ一同



MSX ロールプレイングゲーム ヒント集

■A 5判
■予価1300円(送料250円)
※8月下旬発行予定

RPGファンのためのヒント集。MSX版のソフトのみ掲載。「コズミックソルジャー」「ブラックオニキス」「ハイドライド」「ランボー」「トリトーン」他全部で16本も！

ザ・倉庫番—涙のヒント集

■A 5判
■予価1000円
※8月下旬発行予定

発売以来数々のマシンに移植された「倉庫番1・2」。公開面数約200を一挙に掲載。パソコン・ファミコン・セガ・エポック版に加えて、未公開面も。その魅力に迫る。パズルの極地。

モンスター大図鑑

■A 4判
■予価1800円
※9月下旬発行予定

ウルトラQ、ウルトラマンの作者であり世界の怪獣研究家として知られる成田亨氏の描きおろしイラスト130点とゲーム・アーツの共同執筆による豪華本。モンスターのすべてを掲載。

㈱スケール
SCALE
〒101 東京都千代田区神田神保町1-3-5寿ビル401
TEL 03(294)3244

お求めは最寄りの書店、またはパソコンショップ、デパート、おもちゃ屋さんまで。または郵送料を添えて下記へお申し込みください。
〈発売元〉
〒101 東京都千代田区神田神保町1-3-5 寿ビル201 弓立社
TEL 03(294)3200

資料請求券 9月号

新発売



2人で対戦可能

今から15年後の世界、それは、巨大ロボが、リングの上に登場し、世の人々は観戦のみを楽しみとしたSFの世界/ 今君は、自分のディスプレイにより、その世界に参入することが出来る。それも観戦ではなく、一人のプレイヤーとして2001年に存在するのだ。そのゲームの名は「ロボレス2001年」巨大ロボットが自分の生死をかけてリング内を走りまわり、場外で乱闘する。きわめ付けは空中殺法「スカイ・ハイ」相手を上空でたたきふせ、リングがヒビわれるほどの力でリングにたたきつける。痛快無比なこのゲーム。

ジョイスティックVSジョイスティック、ジョイスティックVSキーボード、キーボードVSキーボード（機種によって違います）の使用で6台のロボレスラーから好きなロボットを選び出し、約30種の技を使いこなせ/（共通技は10種、各必殺技3種）

PC-8801シリーズ/X1シリーズ5"2Dフロッピー版……6,800円
MZ-2500　3"5Dフロッピー版……6,800円
X1シリーズカセットテープ版……4,800円

CT…カセット版　FD…フロッピーディスク版　QD…クイックディスク版　ROM…ロム版　◎…turdo専用機能有り
※…X1-Dは使用不可　通…通販のみ

	FLICKY	CHAMPION プロレス・スペシャル	JU87A DSTUKA	helicoid	MILKY WAY	HARVEST
PC-8001mkII/SR	CT 4,800円	CT 4,800円			CT 4,800円	CT 3,400円
PC-8801/mkII/SR	CT 4,800円 FDT 6,800円	CT 4,800円 FDT 6,800円		FD 6,800円	CT 4,800円 FD 6,800円	CT 3,400円 FD 4,600円
MZ-1500					QD 4,800円	
MZ-2500	CT 4,800円	CT 4,800円				
MZ-2000/2200	CT 4,800円	CT 4,800円			CT 4,800円	通CT 3,400円
X1/turdo ※	CT 4,800円 FD 6,800円	CTT 4,800円 FD 6,800円	CTT 4,800円 FDT ◎6,800円		CT 4,800円	CTT 3,400円
FM-7/NEW7	CT 4,800円	CT 4,800円		FD 6,800円		
FM-77L2/L4/AV	FD 6,800円	FD 6,800円				
S1			CT 4,800円 FD 6,800円			
MSX	ROMT 4,400円					

全国有名パソコンショップにて発売中
当社の製品がお手元に届きにくい場合は通信販売にても受け付けます。
ご注文は、現金書留にて、お願い致します。（機種明記、送料無料）

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370



PRESENT

パスワードキャンペーン実施中!!

「テラクレスタ」のテーマ曲を集めたミュージックカセットをプレゼント!

「テラクレスタ」には敵、固定物の中に3種類の英文字が隠されています。それを発見してくれ!! 正解者の中から抽選で1000名様にプレゼント!

- 応募方法 ハガキに住所、氏名、年令、電話番号、答えを書いて応募して下さい。
- 応募先 〒530 大阪市北区天神橋1−12−9 日本物産株式会社 企画・開発部「テラクレスタ・プレゼント」係
- しめきり日 昭和61年10月31日(必着)

■ファミリーコンピュータインフォメーション (06)351−3841

NEW SOFT

第4弾 CRAZY CLIMBER

超高層ビル、屋上へ脱出。空からの救出作戦開始!!

04 クレイジークライマー



この商品は開発中のものです。

© 1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.

絶賛好評発売中!!

戦え!マグマックス!合体パーツでロボットに変身!!ワープで地下、地上とワイドに攻撃が拡がる。



01 マグマックス

希望小売価格 ¥4,900

© 1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.

絶賛好評発売中!!

謎の基地に潜入、追跡をかわし要塞を攻撃!! 激走、クラッシュと大迫力のスペースバイクチェイス。



02 セクロス

希望小売価格 ¥4,900

© 1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

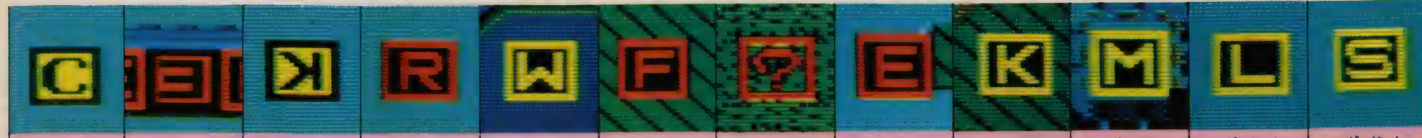
Nichibutsu
日本物産株式会社

本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎(06)353-5211(代) 〒530
東京(03)664-5271(代) 札幌(011)824-2571 九州(092)472-7221

〔ご注意〕 違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

ピラミッドを破壊すると出るいろんなポイントだ。うまくそろえて有効な攻撃をしよう。

★パワーアイテム



Sポイント	Lポイント	Mポイント	Kポイント	Eポイント	?マーク	Fポイント	Wポイント	Rポイント	逆Kポイント	逆Eポイント	Cポイント
2段階のスピードアップができる。初期のSYDはとても遅いので出現したら必ず取ろう。	2段階のパワーアップができる。レーザーの威力が初期の3倍までアップされる。	2段階のパワーアップで初期の3倍の幅で攻撃できる。	各能力が最高になると現れる。ミスしても次のSYDに能力が維持され、ミサイルが2連射できる。	エネルギーが2ずつ増す。各アーマーを使うにはエネルギーは最低でも8レベル以上ないとダメ。	ビデオ版にはなかったポイント。取るとどうなるかは、キミ自身で確かめよう。きっといいことが起こるゾ!	ピラミッドに隠された各ポイントをある範囲まで出してくれる便利なポイントだ。	3画面分ワープして先へ進む。うまく使えば要塞を越して次のエリアまで進むこともできる。	3画面分リバースする。必要なポイントが取れなかったときなどに便利だ。	Kポイントの逆の効果があるので絶対取らないこと!! 初期の状態にもどってしまうぞ。	Eポイントの逆の効果だが、取るとエネルギーが4減ってしまうので注意しよう。	エネルギー、パワーポイント、アーマーのすべてがなくなってしまう、とっても恐ろしいポイントだ。

●ゲームストーリー

はるかなる未来、ある銀河系で7つの星が一度に戦争をはじめ、自分たちの星を滅ぼしてしまった。彼らは地球を自分たちのものにして、力をつけ、また戦争を始めようとしている。科学では勝る未来の地球も、自動戦闘機SYDを乗りこなすパイロットがいない。

これは君の子孫から送られたSOSだ! SYDを操り、7星連合を撃破し、宇宙の平和を守ってくれ!!

という具合ではじまるASO。いよいよファミコン版の登場だ。内容はビデオ版とほぼ同じ、各種パワーアイテムやアーマーを集め、現れる敵をジャンジャンやっつけるというものだけど、ゲーム攻略のコツは何といっても、アイテムやアーマーの使い方をマスターすることだ。そこで、今回はこれらについて詳しく紹介していこう。

●操作方法

✚ボタンでSYD(自機)を8方向に移動、Aボタンでレーザー、Bボタンでミサイルを発射するんだ。このほか、エネルギーが8以上あればセレクトボタンでアーマーの選択ができる(ただし、選択できるのは、それまでに集めたアーマーだけ)。

(注)アーマーを装着してプレイしているとき、まちがえてセレクトボタンを押すと、そのアーマーを捨てることになるので注意しよう。

●ファミコン版



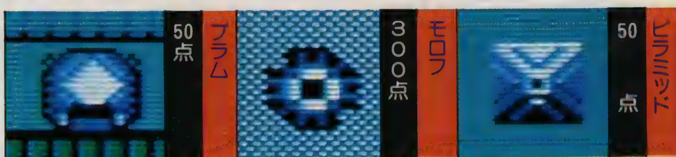
緊急レポート

8種類のアーマーで敵を倒せ!

SNK

文/O・S・W

★地上の敵キャラクター



プラム 50点	モロフ 300点	ピラミッド 50点
弾を1発ずつ発射する地上砲台。ゲーム中もっとも多く出現する。	3発の誘導弾を出した後隠れてしまう。この動きをくり返す。	破壊するとパワーアイテムやアーマーが出現する。



基地よりSYD発進! 長い旅か、短い旅かはキミの腕しだいだ。



1エリア

ここは、まあ初心者面といったところ。もっとも弱い敵? コロス114がたっぷりと出てくるぞ。ただし、最後のほうに現れるモルトガンデは耐久力があるので注意!



2エリア

ヤクート551のフェイント攻撃をはじめ、かなり手ごわい敵も多い。最後のほうに現れるオバノンは頭を撃たないとダメージにならない。こいつも耐久力がある。

●ビデオ版と比べると

ビデオ版ではS、L、Mのパワーアイテムをそれぞれ3つずつ取らないとパワーアップできなかったけど、ファミコン版では1つずつ取るだけでパワーアップできるのはありがたい。また、P、V、Bのポイントがなくなった(?)かわりに、オールマイティな"?"マークが現れる。

このほか、ビデオ版に比べて敵キャラクターの数が減ったけど、これはしかたないかもしれないね。

★空中の敵キャラクター



アモン006	コロス114	845	タガミ633	ノボ133	ヴァリス
200点	120点	300点	200点	300点	200点
円を描きながら、SYDに接近し攻撃してくる。	決まったコースを飛ぶ偵察機。弱い敵だけど油断は禁物だ。	ジョジョ・ゼゼの発射する弾。撃破すると割れ、3つのミサイルとなる。	斜めに移動して攻撃してくる。かなり手ごわい。	後ろから現れSYDに急降下する。すばやい動きに注意しよう。	フォーメーション攻撃をしかけ、1発の弾を発射した後逃げていく。

8種類のアーマーは、それぞれまったく違った性質だ。よくおぼえておこう。

★アーマー



サンダーアーマー	ファイアーアーマー	ニュークリアーアーマー	パラライザーアーマー	ホーミングアーマー	キャノンアーマー	シールドアーマー	オクトアーマー
イナズマを発し、画面上の敵すべてを破壊できる。また、ほとんどの要塞も1発で倒せる。エネルギーは1発につき8ずつ減る。	破導波（火炎）をＳＹＤの前方に出し、空中、地上の敵を焼きつくせる。とても強力なアーマーだ。エネルギーは時間制。	核弾頭を発射できる。通常のミサイルの16倍の威力があるので要塞などで使える。1発につき、エネルギーは4ずつ減る。	ソードビームにより小型の敵を氷づけにし、動きを止め破壊できる。このほか、敵弾を消すこともできる。エネルギーは時間制。	対地誘導ミサイルを発射できるが連射はできない。1発撃つごとにエネルギーは2ずつ減る。地上の敵の多いところで使おう。	強力な広角レーザーを発射できる。エネルギーは時間制。強力なうえ連射もできるので耐久力のある敵や要塞に使おう。	ＳＹＤにバリアを張る。敵弾がＳＹＤに当たるとエネルギーが2ずつ減っていく。プレイ中もっともよく使われる。	破壊力のある8方向レーザーを発射できる。エネルギーは時間で減っていく。連射が効かないが、後方の敵などには有効だ。

これが6エリアまでの要塞だ!!

★敵要塞



6エリア	5エリア	4エリア	3エリア	2エリア	1エリア
ジョジョ・ゼゼ	ギガ・ビット	ボンボネラ	シャリプトラ	ハノマスズィ	ヘカテリアン
要塞というより基地というほうがいいようだ。6つある砲台すべて破壊しよう。通常のミサイルでもよいがアーマーがあれば楽だ。	全身が弱点だが、すばやくワープするのでノーマルレーザー、パワーアップレーザーはほとんど役に立たない。アーマーで攻撃しよう。	頭が弱点だ！　動きが速いうえ、ＳＹＤに接近しようとするので気をつけろ。ノーマルレーザーなら48発で破壊できる。	顔が弱点だが、手を広げたときしかダメージを与えられない。レーザーでしか倒せない。ノーマルレーザー48発で破壊できる。	発射口が弱点だ！　ミサイルでしか倒せない。こいつが出す炎は高速なので気をつけろ。ノーマルミサイルなら48発で破壊できる。	両腕を振りながら攻撃してくる。顔の中心部が弱点だ！　レーザーしか使えない。ノーマルレーザーなら48発で破壊できる。





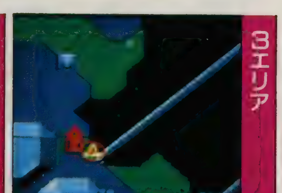
とても美しい背景とは裏はらに、このエリアの攻撃はすさまじい。画面下からノボ133が奇襲攻撃。モルトガンデ、オバノン、テラノアにも注意しよう。



ヴァリスのフォーメーション攻撃は手ごわい。先制攻撃できりぬけろ。エリア最後の“W”ポイントを取ればギガ・ビットと戦わずに6エリアへワープできるぞ。



地上の敵がいちどに3発の誘導弾を放つ。攻撃のコツは画面上に現れるのと同時に破壊することだ。このあたりからはアーマー（シールドなど）を使ったほうが無難だ。



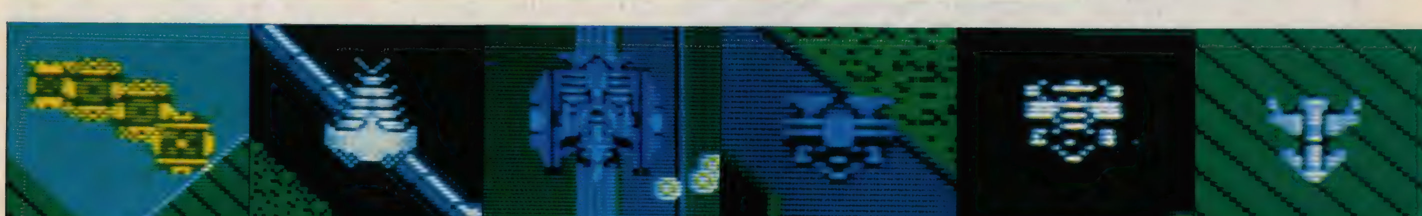
敵キャラはあまり変わりないけど1、2エリアのようにはいかないぞ！　このエリアでは地上の敵ブラムが誘導弾を撃ってくるのでよけるのが大変だ。

ASOエトセトラ

●7エリアから出現する要塞は6エリアまでの要塞が強くなったものだ。

●12エリアの後、1エリアへもどるけど、カクレのエリアもあるかもしれない。

●あることをするとピラミッドの中からＳＮＫの社長さんの顔が出るらしい？



オバノン	モルトガンデ	テラノア	ウォルフ545	メッタ028	ヤクート551
600点	600点	600点	100点	50点	120点
頭部を撃たないと倒せない。耐久力がある敵だ。	テラノアとほとんど同じだが、動きが速いので注意しよう。	ＳＹＤが近づくと3発の弾を出す。耐久力がある敵だ。	反転攻撃機。あまり強くはないが、弾を出してくるので注意しよう。	ジグザグに飛行しながら弾をバラまき、反転して逃げていく。	要撃ミサイル。ＳＹＤに向かって突っ込んでくる。フェイントに注意。

ンゲームの誘惑



アクションゲームやRPGが大流行しているなかで、なんとなく取り残されている感じのシミュレーションゲーム。たしかにジミな存在かもしれないけれど、奥深さ、おもしろさでは、決してほかのゲームにひけをとらないゲームなのだ。パターンを覚えて、反射神経を鍛えればクリアできる最近のゲームとは違って、必勝法の存在しないシミュレーションゲームは、まさに知力と知力がぶつかりあうハイグレードなゲームだ。そんなシミュレーションゲームが、今多くのゲーマーを誘惑しつつある。キミたちは、このシミュレーションゲームの魅力に勝てるか!?

特集1

シミュレーショ



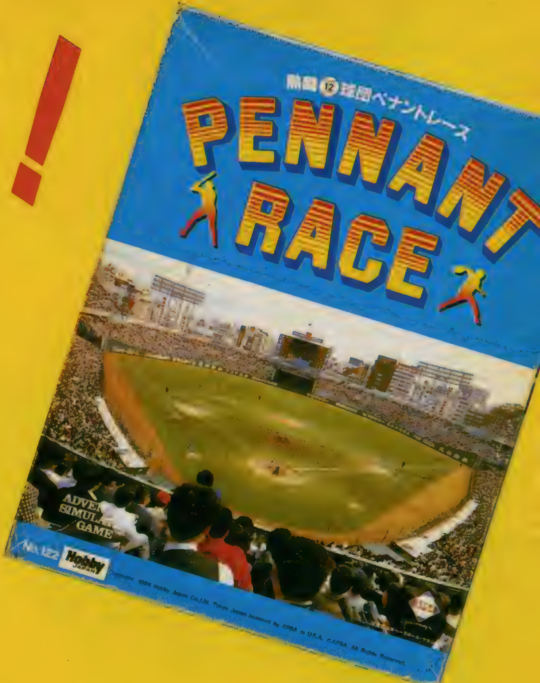
協力　メカニックマガジン　ILLUST　SEIICHIRO　SHIMAOKA

ームはオモシロイ！



©スポーツフォトライフ

シミュレーションと聞いただけで、顔をしかめてしまう人もいるかもしれない。だけど、1度おもしろさを知ってしまえば、その誘惑から逃げられなくなるくらい奥深い展開を楽しめるのも、その魅力のひとつといえる。どうも取っ付きにくいという人は、こんな野球ゲームから始めてみるのもいいんじゃないかな？



シミュレーションゲームっておもしろいの？

コンピュータゲームをジャンル分けしてみると、アクション、RPG、アドベンチャー、シミュレーションの4つに大きく分けられるだろう。BEEPでは、最初の3つについては、何度も取り上げてきたけれど、シミュレーションについては、あまり取りあげる機会がなかった。これは、シミュレーションゲーム自体が少なかったためだが、最近になって「おっ、これはいけるんじゃないかな？」というようなゲームが発売されるようになってきた。

キミたちのなかには、シミュレーションゲームとはどんなものなのか、まったく知らなかったり、その存在は知っていても、ムズカシイという噂に惑わされて、手を出さなかった人も多いんじゃないかな？ そこで、シミュレーションゲームはどんなもので、どこがおもしろいのかを話したいと思う。

ところでキミたちは、シミュレーションゲームと聞いて、どんなイメージを持つのだろう。少し知っている人なら、戦争ゲームを思い浮かべるんじゃないだろうか？ でも、ウォーゲーム≠シミュレーションゲームではない。いろいろなタイプがあるのだ。その1つの例として、ここではホビージャパン社から発売されている「熱闘12球団ペナントレース」を取り上げてみよう。

このゲームは、プロ野球をシミュレートし、ペナントレースの興奮を再現しようというゲームだ。ルールはかなりシンプルで、初心者でも楽しめるうえ、十分シミュレーションゲームの醍醐味を味わうことができるゲームなのだ。

それでは、このゲームを使って、シミュレーションゲームの特徴やそのおもしろさについて、ググッと迫ってみよう。

ペナントレースシミュレーション

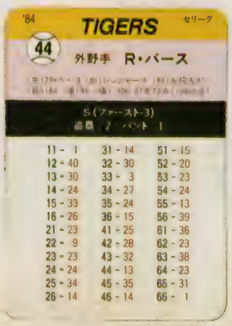
前にも書いたように、「熱闘12球団ペナントレース」は、まさにペナントレースをシミュレートしたものだ。

各選手の能力は、次のようなデータで1枚のカードに表されている。

○ポジション…守備位置を示す。
○守備力…数値が高いほど守備がうまい。
○盗塁力…単独盗塁に関係し、値が高いほど成功しやすい。
○バント…送りバント、スクイズのときに影響する。
○打撃データ…打撃能力を示す。サイコロとの組み合わせで結果が出る。
○走塁力…足の速さを表す。
○スローイング…捕手の肩の強さを表す。
○グレード…投手の基本能力を表す。AからEの5段階あり、AからEの順に防御率が悪くなる。
○被本塁打率…ホームランの打たれやすさを示す。
○与四死球率…四死球の与えやすさを示す。


'84 TIGERS セリーグ
31 内野手 掛布 雅之
S(サード-3)(ファースト-2)
盗塁・1 バント・1

11 - 1	31 - 15	51 - 24
12 - 40	32 - 24	52 - 16
13 - 30	33 - 3	53 - 23
14 - 24	34 - 27	54 - 24
15 - 33	35 - 24	55 - 14
16 - 26	36 - 24	56 - 30
21 - 23	41 - 25	61 - 36
22 - 8	42 - 28	62 - 23
23 - 23	43 - 32	63 - 38
24 - 24	44 - 11	64 - 23
25 - 34	45 - 35	65 - 31
26 - 14	46 - 15	66 - 1


'84 TIGERS セリーグ
44 外野手 R・バース
S(ファースト-3)
盗塁・2 バント・1

11 - 1	31 - 14	51 - 15
12 - 40	32 - 30	52 - 20
13 - 30	33 - 3	53 - 23
14 - 24	34 - 27	54 - 24
15 - 33	35 - 24	55 - 13
16 - 26	36 - 15	56 - 39
21 - 23	41 - 25	61 - 36
22 - 9	42 - 28	62 - 23
23 - 23	43 - 32	63 - 38
24 - 24	44 - 13	64 - 23
25 - 34	45 - 35	65 - 31
26 - 14	46 - 14	66 - 1

野手カード例。掛布は一塁も守れる。盗塁はバースのほうが上だ。



©スタークロック

だからシミュレーションゲ

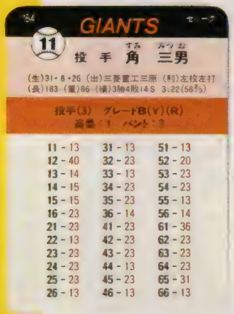
SIMULATION GAMEの誘惑



○奪三振能力…三振を取れる投手かどうかを示す。
○投手タイプ(R)…リリーフ専門の投手であることを示す。
以上だが、ヘタなRPGより多くのデータを使うことがわかるだろう。

これらのデータを使って結果を出すためのものが、打撃結果表だ。これには、ランナーの状態別に打撃の結果が載っている。本ゲームの心臓部分ともいえる。バントや盗塁、ヒットエンドランはもちろん、好プレイ、珍プレイなんていうのもある。まさに実戦さながらの興奮が味わえるのだ。

ここで、このゲームがまぎれもないシミュレーションゲームであるといういい例がある。年が変われば、同じ選手でも成績が違ってくるし、新しい選手も入ってくる。そういったことに、このゲームではルールを変えることなく、ただカードのデータを変更・作成するということで対応してしまうのだ。まさに、シミュレーションゲームならではといえるだろう。



11 - 13	31 - 13	51 - 13
12 - 40	32 - 23	52 - 20
13 - 14	33 - 13	53 - 23
14 - 15	34 - 23	54 - 23
15 - 15	35 - 23	55 - 13
16 - 23	36 - 14	56 - 14
21 - 23	41 - 23	61 - 36
22 - 13	42 - 23	62 - 23
23 - 23	43 - 23	63 - 23
24 - 23	44 - 13	64 - 23
25 - 23	45 - 23	65 - 31
26 - 13	46 - 13	66 - 13



11 - 12	31 - 23	51 - 23
12 - 40	32 - 23	52 - 19
13 - 30	33 - 13	53 - 23
14 - 24	34 - 27	54 - 24
15 - 33	35 - 23	55 - 14
16 - 26	36 - 23	56 - 33
21 - 23	41 - 25	61 - 36
22 - 14	42 - 23	62 - 23
23 - 29	43 - 23	63 - 38
24 - 24	44 - 14	64 - 23
25 - 34	45 - 35	65 - 31
26 - 15	46 - 15	66 - 2

投手カード例。角はリリーフ専門だ。江川は打撃（？）がいい

やっぱりシミュレーションはおもしろい！

「ペナントレース」は、プロ野球をシミュレート（模倣）している。それは「もし」の世界だ。もし自分が監督ならこんなふうに選手を使う、ということを体験させてくれるのだ。そのために膨大なデータが用意され、本物そっくりな感じが味わえる。シミュレーションゲームのルールが複雑だといわれるのは、この「もし」の世界を創り上げなくてはならないからで、現実とはそのくらい複雑なものということなのだ。

シミュレーションゲームは、過去に起こったことや将来起こるであろうことを再現してくれる。だから、ゲームを楽しもうと思ったら、そのゲームが何を目的としているかを知らなくてはならない。さらに、勝敗にこだわってはいけない。ゲームだから、勝ち負けはあるが、むしろ、展開を楽しむゲームなのだ。それから、できるだけ人間同士でプレイすることをおすすめしたい。相手と会話したり、かけ引きをしながらのゲームはじつにおもしろいのだ。

最後に一言。シミュレーションゲームは、他のゲームとはまったく違った、ミステリアスなゲームだ。だからこそいえる、「シミュレーションゲームはオモシロイ！」とね。

文／本橋 俊

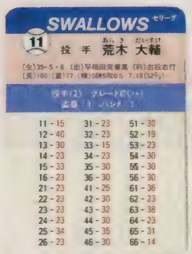


11 - 6	31 - 15	51 - 35
12 - 40	32 - 33	52 - 19
13 - 24	33 - 12	53 - 23
14 - 24	34 - 27	54 - 24
15 - 33	35 - 24	55 - 14
16 - 26	36 - 34	56 - 35
21 - 23	41 - 25	61 - 36
22 - 13	42 - 28	62 - 23
23 - 29	43 - 32	63 - 38
24 - 24	44 - 14	64 - 23
25 - 34	45 - 35	65 - 31
26 - 14	46 - 15	66 - 3



11 - 3	31 - 14	51 - 15
12 - 40	32 - 34	52 - 21
13 - 23	33 - 7	53 - 23
14 - 24	34 - 27	54 - 24
15 - 33	35 - 35	55 - 13
16 - 26	36 - 15	56 - 35
21 - 23	41 - 25	61 - 36
22 - 9	42 - 28	62 - 23
23 - 29	43 - 32	63 - 37
24 - 24	44 - 13	64 - 23
25 - 34	45 - 35	65 - 31
26 - 14	46 - 14	66 - 1

足の速い野手カード例。さすがにどちらも盗塁がうまいことがわかる



11 - 15	31 - 23	51 - 30
12 - 40	32 - 23	52 - 19
13 - 30	33 - 15	53 - 23
14 - 23	34 - 23	54 - 30
15 - 33	35 - 30	55 - 30
16 - 23	36 - 30	56 - 30
21 - 23	41 - 25	61 - 36
22 - 23	42 - 30	62 - 23
23 - 23	43 - 32	63 - 38
24 - 23	44 - 30	64 - 23
25 - 34	45 - 35	65 - 31
26 - 23	46 - 30	66 - 14



11 - 8	31 - 15	51 - 15
12 - 40	32 - 24	52 - 19
13 - 30	33 - 10	53 - 23
14 - 24	34 - 27	54 - 24
15 - 33	35 - 24	55 - 14
16 - 26	36 - 30	56 - 33
21 - 23	41 - 25	61 - 36
22 - 13	42 - 30	62 - 23
23 - 29	43 - 32	63 - 38
24 - 24	44 - 13	64 - 23
25 - 34	45 - 35	65 - 31
26 - 14	46 - 14	66 - 2



11 - 10	31 - 23	51 - 30
12 - 40	32 - 23	52 - 20
13 - 30	33 - 14	53 - 23
14 - 24	34 - 27	54 - 24
15 - 33	35 - 23	55 - 15
16 - 26	36 - 23	56 - 33
21 - 23	41 - 25	61 - 36
22 - 14	42 - 23	62 - 23
23 - 29	43 - 32	63 - 38
24 - 23	44 - 14	64 - 23
25 - 34	45 - 35	65 - 31
26 - 15	46 - 30	66 - 7



11 - 12	31 - 15	51 - 33
12 - 40	32 - 30	52 - 17
13 - 30	33 - 13	53 - 23
14 - 24	34 - 27	54 - 24
15 - 33	35 - 30	55 - 14
16 - 26	36 - 30	56 - 34
21 - 23	41 - 25	61 - 36
22 - 13	42 - 30	62 - 23
23 - 29	43 - 32	63 - 38
24 - 23	44 - 14	64 - 23
25 - 34	45 - 35	65 - 31
26 - 14	46 - 15	66 - 2

最下位おなじみチームのカード例。これじゃ最下位も仕方ないかな



実際のゲームはこんな感じで行う。オールスターを想定してみた

作戦はリスク

文／浮田利康







リスクとは?

リスクというゲームのことを知っている人は、なかなかのゲーム通といえるだろう。アメリカなどではわりと一般的なファミリーゲームなのだが、日本ではそれほど知られていないゲームなのだ。でもトップゲーマーを自称するBEEPERとしては、このゲームぐらい知っていてもいいだろう。そこで実際にリスクをプレイして、そのプレイのようすをベースにこのゲームのおもしろさ、ひいてはシミュレーションゲームのおもしろさに迫ってみようと思う。

リスクのルール

まずはかんたんにルールを説明しておこう。

ゲームの目的はいたってかんたんで、ボード上のすべての領土を占領することだ。したがって勝利条件は、そのものずばり世界制覇だ。でも実際にそのような状態になるには、ものすごい時間がかかるので、普通は何人かのプレイヤーがボード上から消えたときをゲーム終了としている。

ゲームのセットアップは、

（1）戦力を1ずつ各エリアの上に置いていく。これを全エリアが埋まるまで続ける。

（2）全部埋まったら、残った戦力を占領したエリア内に分配する。

という手順で行う。なおプレイヤーが最初に持てる戦力は、3人プレイなら35、6人プレイなら20というように、プレイヤーの数により決まってくる。

ゲームの進行は次の手順の繰り返しだ。

（1）新戦力の生産と配置

（2）攻撃

（3）移動

新戦力の生産量は領土の数・リスクカード・大陸支配のボーナスにより決定される。この戦力をどこにどれだけ置くかは、プレイヤーにまかされている。攻撃は、自分の領土のいずれか1ヵ所からのみ可能だが、その戦力による連続攻

知力と知力のぶつかりあい！

カダフィ死を招く!?

シミュレーションゲームのなかにはプレイヤーが多いほどおもしろいというものも少なくない。そこで、BEEP編集室で行われた"リスク"のリプレイをもとに、多人数ゲームのおもしろさと、シミュレーションゲームの醍醐味を知ってほしい！

SIMULATION GAMEの旅路



ILLUST／T.SATOH

撃が許されている。攻撃をする・しない・やめるという判断は、攻撃側プレイヤーにまかされる。そして攻撃をした場合には、次の移動はできない。戦闘結果は、サイコロのふり合いにより決定される。移動は攻撃をしなかった場合に行われ、あるエリアからそれに隣接するエリアへ好きな数だけ戦力を移すことができる。移動のおもな目的は、自軍の戦力強化にある。

ルールの概要は以上のとおりであり、これにもうすこし細かいルールが付け加わる。シミュレーションゲームは初めてという人でもすぐに理解できるかんたんなルールといえるだろう。

プレイその1（序盤戦）

某月某日の夜、BEEP編集室において戦いは繰り広げられた。参加プレイヤーは、シミュレーションゲームは初心者という芋吉、ボードゲームならお任せという秋本さん、Oh！シリーズでおなじみの木下氏、BEEP編集室のタケちゃん、Oh！FM編集室の狂氏、それにRPG大好きの僕の6人だ。

サイコロをふった結果、僕（青）、狂氏（黒）、芋吉（赤）、秋本さん（茶）、木下氏（緑）、タケちゃん（黄）の順にプレイすることとなった。まず1つ目の軍隊をボード上におく。緊張の一瞬。僕はその第一歩を北アメリカのグリーンランドにした。北アメリカをベースに、ヨ

ーロッパへも足をのばそうという壮大な構想の第一歩だ。序盤戦では、このようにまずどういうふうにゲームを進めるのかを考えなければならない。僕は前述のような構想でゲームを始めたが、別にアフリカから始めても、オーストラリアから始めてもかまわない。そのときはまったく違ったゲーム展開になるだけだ。

7巡したところで、ボード上のすべてのエリアが埋まった。さすがに6人プレイのため、大変な混乱状態。唯一、木下氏がオーストラリアを完全支配におくことに成功していた。リスクの本当の楽しみはここから始まる。この時、手元には13戦力が残っており、これを占領した各エリアに配置する。

そしてその配置のぐあいによりゲームの展開が大きく変わってくるのだ。したがってここに各プレイヤーの思惑が入り乱れ、微妙な取引が必要となってくる。たとえば、僕はアジアで一旗揚げるべく、シャム・インド・アフガンを取っていたのであるが、それは木下氏にとって、はなはだ都合の悪い事態であった。そのため、シャムをあけ渡すように言ってきた。そこで僕は情勢を分析し、シャムは木下氏にあげて、とりあえず木下氏とは友好的状態を保つ。そしてその間にヨーロッパを狙うのが得策だと判断した。そこでシャムには新たなる戦力を送ることはせず、アイスランドなどの戦力を強化した。

このような取引があちこちで行われるわけで、エリアの取り方、他のプレイヤーの性格、戦力の分け方、最終目標などの事柄について考慮し、最善と思われる手を打つ。そこには偶然の要素はまったく存在しない。まさしく知力の戦いといえるだろう。そしてこれこそ、シミュレーションゲームの醍醐味なのだ。



序盤戦終了時。木下氏のうまい取り方が光る。

プレイその2（中盤戦）

ゲームが進み、12巡目になって芋吉がリスクカードを使った。

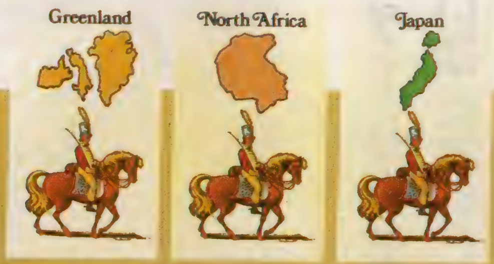
ここでこのリスクカードについて説明しておこう。リスクカードは全部で44枚あって、そのうち42枚のカードには歩兵・騎兵・大砲のいずれかの絵とボード上のエリアが記されている。残りの2枚はワイルドカードで、エリアは記されていないが、歩兵・騎兵・大砲の3つの絵が示されている。



芋吉の南下と秋本さんの反撃。戦力があれば点線のように進んだハズだ

このカードは3枚1組で新戦力の生産のときに使われるが、それは次の条件を満たしたときである。

（1）3枚のカードの絵が全部同じとき



リスクカードの組み合わせ一例。騎兵がそろっている。他の大砲・歩兵でもいい

（2）3枚のカードの絵が全部違うとき



これもリスクカードの組み合わせ1例。これは絵柄が3つとも違っている場合だ

（3）ワイルドカードを使って、（1）または（2）の条件を満たせるとき


2枚だけあるワイルドカード。組み合わせを楽に作れる、じつに便利なカードだ

増やすことのできる戦力は、そのリスクカードを使うのがゲーム開始以来、何番目であるかによって違ってくる。一番初めの場合は、4戦力。2番目は6、3番目は8、4番目は10、5番目は12、6番目は15であり、7番目以降は5ずつ増える。すなわち、7番目は20、8番目なら25というようにだ。さらにセットとして出したカードに記されたエリアが自分の占領しているエリアと一致した場合には、ボーナスとして2戦力だけ余計に増やすことができる。リスクカードの説明は以上だ。ここでゲーム慣れしている人なら気がつくと思うが、リスクカードの使い方は結構難しいのだ。まず直面するのが、いつ使い始めるかということだ。かなりゲームが進んでからのリスクカードの使用は、他のプレイヤーが続けてカードを使ってくることによる、巨大戦力による叩きあいになりやすい。それならすぐに使ってしまったほうがいいかというと、これまたそうとは言い切れない。敵に攻められた後の取り返しのときにカードは取っておきたいからだ。このあたりの駆け引きは微妙で、その場その場に応じた使い方をしなければならない。

次に問題となるのは、ゲームがある程度進んだ後でのカードの使用タイミングだ。カードの戦力で敵を攻撃し、敵領土を取ったはいいものの、すぐに取り返されてしまったのではいたしかたない。したがって、敵の状態をよく見た上でカードを使わなければならない。また攻撃をしかけるつもりの相手以外にもプレイヤーはいるわけだから、彼らにも注意を払わなければならない。つまるところ、臨機応変に立ち向かうしかないのだ。そしてこのように必勝法がないということもまた、シミュレーションゲームのおもしろさといえる。

結局、芋吉は南アフリカ落としに成功した。その後、他のプレイヤーもリスクカードを使い始め、カードが生む戦力が次々と大きくなっていった。そして、ついに木下氏がカードによる大戦力によりアジ

アを完全に制覇してしまった。しかしそれも狂氏がリスクカードを使ってアジアを急襲したため、3日天下と終わってしまった。そしてこれにより、ひとまず各陣営は落ち着いたかに見えた。ところがそれは偽りの落ち着きだったのだ。



木下氏のアジア制覇進行図。中盤戦のクライマックスだった

プレイその3（終盤戦）

それは、狂氏が起こした。リスクカードにより、恐怖の大戦力がヤクーツクに出現したのだ。そしてその軍団は、アジア・ヨーロッパ・オーストラリアと荒らしまくった。この大驀進作戦を我々はカダフィ作戦と呼んでいるのだが、それは芋吉がその昔これを行ったことに由来する。このカダフィ作戦とは、リスクカードによって超強力な戦力を出現させ、それによる破竹の進撃によって、多数の敵領土を落とすというものだ。なおかつできる限り攻撃力を大きくしておくため、占領したエリアには最小限の防衛力しか置かない。この作戦、その進撃によりいっきに領土が増えるため、ちょっと見にはかなりよさそうな作戦に思える。とくに初心者にはそう見えるかもしれない。ところが、この作戦は非常に危険なのだ。取った領土に最小限の防衛力しか置かないため、その弱い部分を他のプレイヤーにせめられると極めて弱いからだ。

したがってこの作戦を実行できるのは、他のプレイヤーによる追撃がないと判断された場合だけだ。しかし、現実にはそのような状況になることはめったにない。だからこの作戦は、実行そく全滅を意味すると思ってよいほどの、かなり危険な作戦なのだ。あとわりと多いのが、知らないうちにカダフィ作戦を実行しているというもので、連続攻撃を調子にのってやっていると起こりやすい。これは初心者に多く、それは攻撃の後の事を考えていないことによる。こちらの攻撃の後には、敵の攻撃が待っている。そのことを忘れてはならず、忘れた場合は全滅が待っている。攻撃はほどほどにしておくのがベターなのだ。



狂氏のカダフィ作戦。その恐るべき進行は、完璧に特筆ものだ





ゲーム終了直前。狂氏は全滅。やはりカダフィ作戦は失敗だったのだ

その後、木下氏が再びアジア・オーストラリアを占領することにより、狂軍はボード上から消滅してしまった。やはりカダフィ作戦は失敗してしまったのだ。続いて、タケちゃんがアフリカ・南アメリカ・北アメリカを一挙に占領し、芋吉・秋本さん・僕の戦力が相次いでボード上から消滅してしまった。しめて4時間に及ぶ大戦争についに終止符が打たれたわけだ。とにかく大変な戦いだったと報告しておく。

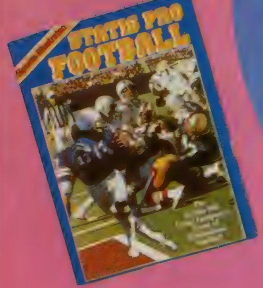
おわりに

リスクというゲームの雰囲気はわかってもらえたと思う。シミュレーションゲームというと、とかくヘックスタイプのウォーゲームを連想する人が多いと思うが、こういうシミュレーションゲームもあるのだ。他のプレイヤーとの駆け引き、すなわちいかにして自分に有利な展開に持ちこむかは、先にも述べたように知力と知力のぶつかり合いであり、偶然の要素がまったく存在しないものだ。そしてそこにシミュレーションゲームのおもしろさがある。膨大なデータとそれを整理する知力のみが有効なのが、シミュレーションゲームなのだ。君たちもぜひリスクや他のシミュレーションゲームをプレイして、知力の限りをつくすことのおもしろさを味わってみてほしい。

おすすめボードゲーム

キミの好みはどれかな!?

ここでは、最近増えているカードタイプのシミュレーションゲームをはじめ、各自の好みに応じて選べるタイプ別おすすめゲームを紹介しちゃおう!



究極のシミュレーションゲーム?

スタティス・プロ・フットボール

by 秋本あき

サイコロはいらない!

「スタティス・プロ・フットボール」(以下、SPFと略)は、アバロンヒル社（輸入元・ホビージャパン）が出した究極のアメリカンフットボールゲームである。

写真を見てもらえばわかるように、ぶ厚い箱いっぱいにボード、カード、ルールなどが入っている。

この中で一番多いのが、選手を表すカードだ。アメリカのプロフットボールのチームは、NFL、AFL合わせて28チームもあり、それぞれのチームに選手が40人以上いて、そのひとりひとりがカードで表されている。

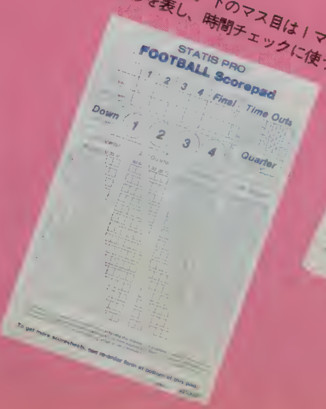
この他にもカードの種類はある。このゲームはパソコンでいえばランダマイザー（乱数）にあたるものが、普通のウォーゲームのようにサイコロを使うのではなく、どんなプレイでも110枚あるカードで結果を出してしまうのだ。

つまり、このゲームはカードゲームということがいえるかもしれない。



SIMULATION GAMEの研究

厚みのある箱には、各種データカードがつまっている



スコア用紙。下のマス目は1マス10秒を表し、時間チェックに使う



選手のデータカード。小さく書きこまれた数字が個人の能力を表す

カードが細部まで再現

最近のシミュレーションゲームの傾向としては、カードがよく使われている。これは、従来の6面体サイコロを使って、いろいろな処理を解決させようとすると、どうしても確率的にサイコロ1個の場合6通り、2個で11通りの結果しかでない。結果の豊富さが求め

られるゲームの場合、少々めんどうになるが結果の多いカードが使われるのだ。SPFはカードを使[illegible]している、究極のスポーツシミュレーションゲームといえる。

[illegible]つきにくい人もいるかもしれないが、一度ルールを覚えてしまうとその魅力は底知れないものとなる。アメリカで史上10位までの視聴率[illegible]いえるスーパー[illegible]入っているのがそのいい証拠だ。

個人の能力が結果を左右

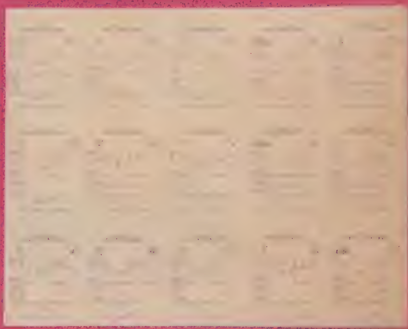
今回はルールの説明を見送るが、興味のある人は、かんたんな本で[illegible]の難しいルールはアメフトの面白さがわかってからでいい。

[illegible]このあと[illegible]くらいのものであった。このゲー[illegible]アメフトの醍醐味であるフォーメ[illegible]かった。ところが、このSPFでは[illegible]各選手の位置までシミュレートしている。写真をみてもらえればわかるように、攻撃側のランニングバック、ワイドレシーバー、タイトエンドなどの位置がボックスで指定できるようになっている。同じように守備側もラインバッカー、コ[illegible]の位置をボックスで指定[illegible]

これは単に[illegible]を解決しているのではなく、選手ひとりひとりの能力まで、それぞれのプレイに影響させているのだ。

いままでだと、ランニングプレイを解決する場合、攻撃チームのランニング力と防御チームの守備力で結果をだしていたが、この方法をとることによって、ボールを持った選手の走る能力と、タックルする選手の能力などで、プレイが解決される。[illegible]か、誰がカバーするか、キックオフ[illegible]

[illegible]比べて、このゲームはさらにクォーターバックまでシミュレートしているといってもいいだろう。



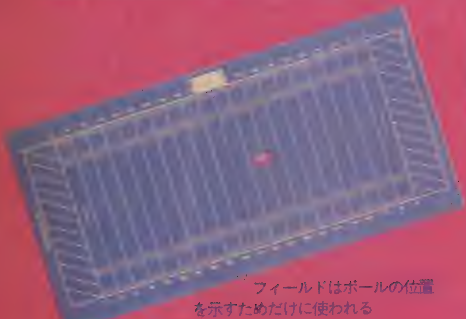
アクションカード。すべてのプレイはこのカードで解決される



このボードのおかげで複雑なフォーメーションも再現できる

やっぱりアメリカのゲームはスゴイ!

選手のカードは28チーム分全部あるのだから、その年のスーパーボールだけではなく、[illegible]らないチーム同士の戦いもできる。その上、選手ひとりひとりがカードになっているのを使って、有名選手だけ集めたチームを作ってもいいだろう。[illegible]た選手もカードを変えることによって使うことができる。チーム力で表現されたゲームではここまでできなかった。



フィールドはボールの位置を示すためだけに使われる

このシステムは日本のシミュレーションゲームでも使われている。[illegible]るものが多い。野球のように選手の少ないゲームならこのシステムは可能だが、アメフトのように1度に何十人もの選手が動くゲームでこのシステムを使ってしまうのだから、やはりアメリカのゲームはすごいとしかいいようがない。

現実の不確実さをシミュレート
UP FRONT アップフロント

by 河津秋敏



ゲームボックスの[illegible]ゲームの興奮が伝わる

マップも表も使わない

「アップフロント」は第2次世界大戦[illegible]似たゲームで有名なものに、6角[illegible]

しかし、こちらはテーマは同じだが、[illegible]プのようなカードでゲームを進める、[illegible]つゲームなのだ。

このカードには、[illegible]表すもの(ユニット・カード)、普



ゲームの中身。美しいカラーのカード類がゲームの主役だ

画のウォーゲームのコマに相当）と、地形や射撃のためのもの（アクション・カード。地図や表、サイコロの役割をする）の2種類がある。この他にも何種類かのコマを使うが、これらのカードが、このゲームの最大の特徴といえる



その他のアクションカード。ヒーローはこの手の話には欠かせない

表1　国別に使用できるカード

アクション・カード	アメリカ	ドイツ	ソビエト	イギリス	日本
煙幕	5	2	0	5	0
隠ぺい 1	8	8	12	8	12
隠ぺい 2	3	4	5	4	5
隠ぺい 3	2	2	2	2	2
非機能	7	4	4	2	4
回復 1	5	7	7	7	7
回復 2	5	5	4	5	4
回復 3	4	4	3	4	3
回復 4	3	3	2	3	2
回復 5	2	2	2	2	2
回復 6	1	1	1	1	1
全回復	1	1	1	1	1
移動	24	27	30	27	30
新兵補	8	6	4	6	4



地形カード。上段は要注意の地形で入りこんだら大変なことになる

アクション・カード

ここで、もう少し具体的にアクション・カードについて説明しよう。このカードは、

- ●地形（地形障害なんかもある）
- ●狙撃兵、ヒーロー
- ●射撃
- ●回復／隠ぺい／移動

を表している。つまり、移動するにも、攻撃するにも、これらのカードが手札にないことには、どうしようもないというわけだ。

また、表1を見てもらえば分かるように、国によって使えるカード・・・の枚数に制限がある。たとえば、ソ連兵は煙幕が張れないし、アメリカ兵は非機能カード（Cowerカード。臆病カードという意味。アメリカ兵にはピッタリのカード）が多い。この制限によって各国兵士の特徴を表しているのだ。

表2　手札・捨札の条件

	手札枚数	捨札条件	
アメリカ	6	何も行動しなければ	2枚
ドイツ	5	行動に関係なく	1枚
ソビエト	4	何も行動しないか 塹壕掘りをしなければ	4枚
イギリス	5	何も行動しなければ	2枚
日本	4	何も行動しないか 移動しかしなければ	2枚

さらに、表2に示したように、手札の枚数も制限されている。手札が多いほど、計画的な行動を取りやすいということで、表1の制限では表せない特徴を再現してくれる。

当然、不要なカードは捨てることもできるわけだが、これにも制限がある。この捨て札は、新しいカードを手に入れること、ともいえるわけで、つまり、その国の兵士が状況の変化にすばやく対応できるかどうかを表すことにもなる。

ユニット・カード

ユニット・カードにも各国の特徴がある。モラルとパニックだ。モラルが小さいと、何の行動もできない状態（ピン状態）になりやすい、パニックが小さいと、ピン状態の兵士が射撃を受けたときに全滅しやすいというわけだ。これらは、表3にまとめてあるが、たとえば、日本兵は射撃を受けてもなかなかひるまないが、一度ビビッてしまうと、やけくそになって全滅しやすい、ということだ。

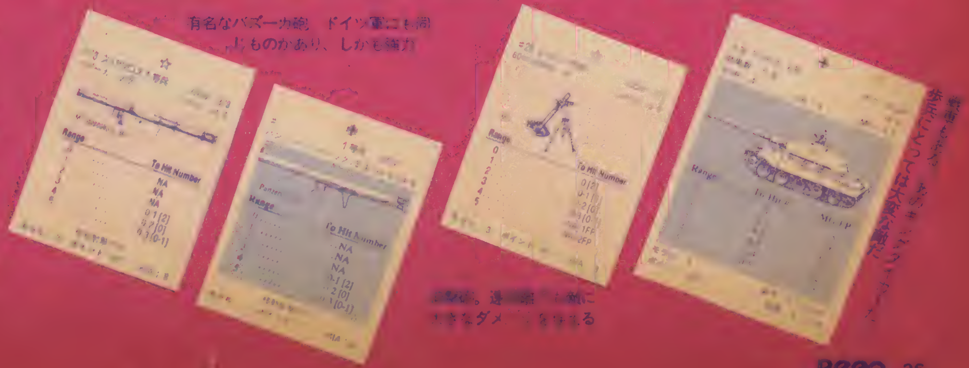
表3　各国兵士の平均能力

	アメリカ	ドイツ	ソビエト	イギリス	日本
トータル	1-30	1-29	1-30	1-28	1-30
モラル平均	3.07	3.38	3.47	3.36	3.73
パニック平均	4.70	3.90	3.90	4.36	3.73
標準カード	1-12	1-10	1-15	1-10	1-13
モラル平均	2.83	3.20	3.33	3.10	3.62
パニック平均	4.33	3.90	3.87	4.10	3.62

すべてはカードしだい？

ここまでで、カードがいかにうまく、各国の兵士の特徴を表しているかわかってくれたと思う。普通のゲームなら、コマを移動させたければ必ずできるし、攻撃も行える。しかし、このゲームでは、その行動に必要なカードが手札になければ何もできない。

そうすると、すべてはカード運しだいではないか、ということに

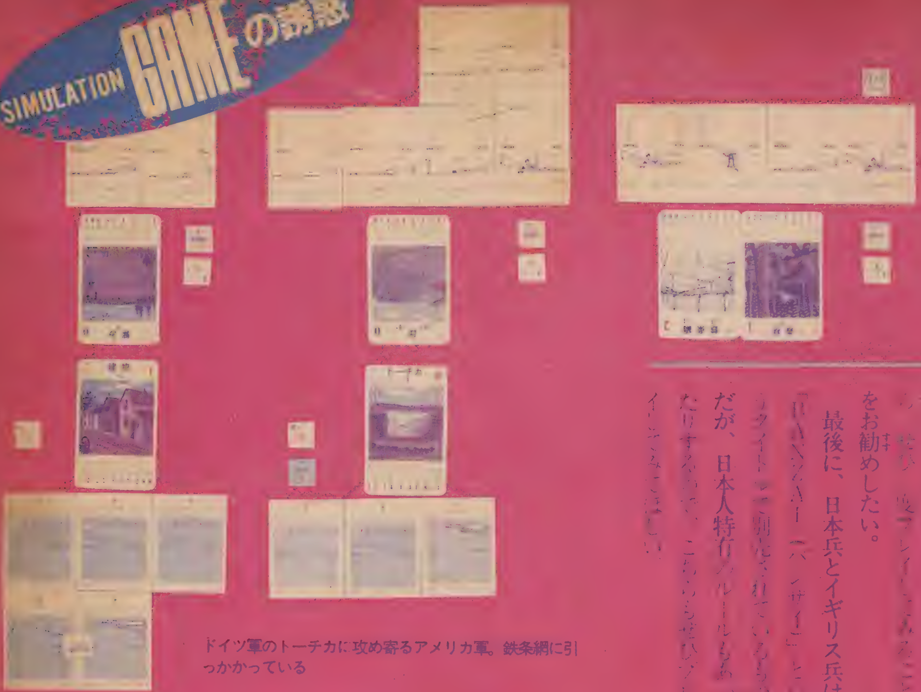


有名なバズーカ砲。ドイツ軍にも同じものがあり、しかも強力

迫撃砲。遠距離でも敵に大きなダメージを与える

戦車もある。歩兵にとっては大変な敵だ

なる。しかし、ここで実際の戦場を想像してほしい。敵が建物を飛び出して、別の建物に飛びこもうとしたとき、驚いて引金が引けない兵士もいれば、よそ見をしている兵士もいるだろう。人間は機械じゃないから、いつも思いどおりに動いてくれるとは限らないのだ。実際、カード運によるところもあるが、そこはプレイヤーの腕しだい。[illegible]だ。このゲームが表現しようとしているのは現実の不確実さなのだ。



ドイツ軍のトーチカに攻め寄るアメリカ軍。鉄条網に引っかかっている

食わず嫌いじゃもったいない

このゲームの良さがわかってもらえただろうか? シミュレーションゲームはコマが多いからいやだとか、6角形を見るのもいやだという人も、このゲームなら取っつきやすいだろう。ルールも初級から上級へと段階をふんで上がっていくし、時間も[illegible]時間程度[illegible]をお勧めしたい。

最後に、日本兵とイギリス兵は、「BANZAI(バンザイ)」という[illegible]だが、日本人特有のルールもあ[illegible]

タイプ別おすすめボードゲーム

by 秋本あき

歴史好きの君には、ヒストリカルシミュレーション



第三帝国

ヒストリカル(歴史的事実を題材にした)ゲームの中で一番多いのが、第2次大戦のゲームだ。その他にもナポレオン時代のものから、ポエニ戦争、日本の戦国時代のゲームなどいろいろある。

その戦争を大局的な位置から見るゲームとして、「第三帝国」(アバロンヒル社)、「戦争と平和」(アバロンヒル社)、「戦国大名」(エポック社)などがある。前者2つはかなり難しいゲームなので初心者には[illegible]、「戦国大名」は[illegible]ので、A君が武田氏、僕が徳川氏といった軽い感じで楽しめる。

このように戦争を大局的な位置から見たゲームを戦略級ゲームという。これは先月、遠藤氏が書いていたリスクに代表されるように多人数でやらなければ面白さが味わえない。1人か2人でしか遊べないファミコンと違った面白さがあるはずだ。

戦車、戦闘機、戦艦などに興味がある君に

これは[illegible]人に当てはまるが、自分の作ったプラモデルが実際に動いている姿を想像して楽しむのを、ゲームでやってしまおうというものだ。

ゲームとしては、「スコードリーダー」(アバロンヒル社)、「エアーウォー」(ホビージャパン社)、「ウォー・アット・シー」(アバロンヒル社)、「ビクトリー・イン・ザ・パシフィック」(アバロンヒル社)といったものだろう。残念ながら自分で動かす感覚をシミュレートするゲームは非常に難しいものが多く、特に前者2つは難しい。後者2つは[illegible]てくるので、その手のファンでなくてもかなり楽しめるはずだ。

しかし、かんたんなゲームほど、初心者と経験者の差が出てくるの



スコードリーダー



エアーウォー

だ。

さて、ヒストリカルな位置から離れるとウォーゲームというのは少々特殊なものになってくる。ヒストリカルな面から離れたシミュレーションというのは、おもにSF、スポーツゲームということになるだろう。

SF小説が好きな君に

実際にあるSF小説を舞台にしたシミュレーションもいくつかある。

まず有名なのがロバート・A・ハインラインの「宇宙の戦士」をそのままゲーム(アバロンヒル社)にしたものがある。これは少々難しい。

原作はないが「インペリウム」(ホビージャパン社)はルールがかんたんなうえ、非常にエキサイティングな展開をするため、初心者から上級者まで親しまれている。



宇宙の戦士

SFといってもアニメや特撮が好きな君に

アニメといったら何といってもガンダムということになるが、昔、シミュレーションがはやったときもガンダムが火つけ役だった。

アニメものでは「フォートレス」(ツクダホビー)が古いゲームながら、シンプルなルールで、ガンダムのキャラクターで面白いゲームに仕上がっている。

最近のアニメ物では「レッドショルダー」(ツクダホビー)などが売れているようだ。最近ではアニメというだけでゲームになってしまうので、もし好きなアニメがあったら、そのゲームで遊ぶのもいいだろうが、日本のゲームはルールが難しいのではなく、めんどうくさいのが多いという特徴がある。

実写ものでは「ウルトラマン」(バンダイ社)、「ゴジラ対モスラ」(バンダイ社)などがあり、なつかしいTVドラマをゲームで楽しめる。ゲームは面白いが、現在手に入るかどうかはさだかでない。

スポーツ好きの君に

スポーツといったら最も面白いのが野球だ。野球ゲームでは「スーパーベースボール」(エポック社)が人気があるようだが、他にゲームをやってくれる人がいないとしかたない。仲間を集めてペナントレースをやってみよう。

シミュレーションゲームはもともとアメリカでブームになったので、アメリカの国技ともいわれているアメリカンフットボール、バスケットなどもゲーム化されている。特に初心者向けのゲームとして「ペイダート」(アバロンヒル社)がフットボールの面白さをよく表現している。この他にも競馬、トレース、カーレースなどいろいろなジャンルのゲームがある。



ペイダート

少しシミュレーションの経験がある君に

一度でもゲームをやったことのある人は、少々変わったゲームをやってみるのがいいだろう。

映画の「ベンハー」(アバロンヒル社)の戦車競争、「アフリカ探険」(アバロンヒル社)、SF映画『STAR WARS』をネタにした「銀河革命」(アバロンヒル社)などがヘックスゲームに飽きた君にはぴったりだ。

周りにゲーム仲間が何人かいるならば、多人数で遊べる「ディプロマシー」(アバロンヒル社)、「マキャベリー」(アバロンヒル社)などが楽しい。ただし、このゲームのおかげで友人関係を壊した人がたくさんいるので注意しよう。まあ、いずれにしても数多くのゲームが発売されているので、自分に合ったゲームを探そう。



銀河革命


アフリカ探険



ディプロマシー

●問い合わせ先
(株)ホビージャパン
〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5　03-354-9341
エポック社
〒111東京都台東区駒形1-12-3　03-843-8811
(株)ツクダホビー
〒111東京都台東区元浅草3-1-3　03-843-1130



三国志 董卓の台頭から赤壁の戦いまで

●歴史を知れば楽しさ100倍

三国志には、255人もの登場人物がいる。これだけ多くの人物を操ってゲームをするとなると、名前を覚えるだけでもひと苦労で、イマイチ熱中できないものだ。しかし、当時のエピソードや、そのなかでの人物の動きを知れば話は変わってくる。ここでは、前半の山場「赤壁の戦い」までを紹介しよう。

動乱

２３４年８月、武功の五丈原、司馬懿率いる魏軍と対峙している蜀漢軍の陣中、１人の男が灯明に照らし出されて黙想にふけっていた。彼は蜀の丞相、姓は諸葛、名を亮、字を孔明（字とは愛称のことで、親しい知人や打ちとけたときなどに使う名）という。こうして灯明をたやさず見つめつづけてすでに７日７晩になっていた。彼の胸中に去来するものは、何だったのだろうか。

１８１年、孔明は徐州琅邪国陽都県に、泰山郡の丞である諸葛珪の次男として生まれた。兄弟は瑾、亮、均の３人で他に妹がいた。母に次いで父が亡くなり、兄と義母を除く３人はおじの諸葛玄にひきとられて、おじが揚州予章郡太守となるとその赴任地へ移った。兄と義母は江東に移り住んだ。孔明14歳のときであった。

彼が３歳のときに起こった黄巾の乱は、宦官と外戚によって腐敗した後漢政府を破滅に追いやり、各地に黄巾の乱鎮圧を目的とした私兵が生まれ、後の戦乱・三国時代を迎える引き金となった。１８９



三国鼎立時代・魏の曹操・呉の孫権・蜀の劉備・シナリオ５だ

三国志年表

155	曹操孟徳生
161	劉備玄徳生
162	関羽雲長生
168	張飛翼徳生
175	周瑜公瑾生
179	司馬懿仲達生
	龐統士元生
181	諸葛亮孔明生
182	孫権仲謀生
184	黄巾の乱
189	董卓、献帝を立つ
190	董卓討伐軍起こる
	劉備、公孫瓚のもとへ
192	呂布、董卓を謀殺
193	曹操、陶謙を攻める
194	劉備、徐州の牧となる
195	呂布、曹操に破れる
196	呂布、徐州を奪う
	劉備、曹操のもとへ
198	曹操、呂布を殺す
199	袁術死す
	劉備、徐州で兵を起こす
200	孫策死す、孫権継ぐ
	曹操、袁紹を官渡に破る

年外戚の何進は、袁紹と計って宦官勢力を誅殺しようと董卓に協力を求めた。しかし、宦官によって逆に何進が殺され、その宦官が袁紹と曹操によって皆殺しにされると、董卓はうまく立ち回り献帝を即位させ、暴逆の限りをつくした。

董卓討滅の檄が発せられ、南陽の袁術、済北の鮑信、北海の孔融、徐州の陶謙、北平の公孫瓚、長沙の孫堅ら17人が兵を挙げ、袁紹が盟主となった。董卓打倒はなかなか難しく、董卓が都を長安に移さざるを得なくなるほど勇戦した孫堅も、呂公との戦いで戦没した。しかし、孫堅は洛陽の都で玉璽を発見していた。董卓は呂布によって謀殺され、呂布は董卓にとって代わろうとするがうまくゆかず、天下は麻の如く乱れた。192年のことであった。

孔明らを預かった諸葛玄は劉表に予章郡太守に任命されたが、後漢朝廷は朱晧を太守として任命した。2人は太守の座を争ったが、諸葛玄が破れ、住民の反乱に巻きこまれて死んだ。孔明は幼い弟妹を連れて荊州に移り、晴耕雨読の生活をおくることになる。孔明17歳のときである。

劉備・字を玄徳

荊州は現在の湖北・湖南省にまたがり河南省の南部をも含む大国で、漢皇室の一門劉表がこの地の牧であった。孔明は劉表の居城襄陽から西へ20里ほど離れた隆中で農業に従事しながら弟妹を養っていた。彼は、襄陽でもっとも人望の厚かった在野の士龐徳公を尊敬し師事していた。龐徳公のもとに出入りしていた名士に、南漳の司馬徽、甥の龐統もいて、彼は「諸葛亮は臥竜、龐統は鳳雛、そして司馬徽は水鏡だ」と、高く評価していた。孔明が龐統と共に司馬徽の私塾に通っていたころ、劉備は劉表を頼って荊州に落ちのびてきた。

孔明はすでに劉備の名を知っていた。劉備は前漢景帝の子中山靖王の末孫といわれ、勇将関羽・張飛・趙雲らを配下にもつ梟雄として知られていた。184年、劉備は河北の涿郡で兵を挙げ、黄巾の乱鎮圧で名をあげると、公孫瓚の軍に入った。曹操は父親が陶謙の部下に誤って殺されると、報復のために陶謙討伐の兵を起こし、陶謙は劉備に助けを求め、予州の刺史に任命した。劉備は曹操との戦いで破れたものの、領内の叛乱により曹操が兵を引いたため危うく助かり、陶謙の客将となった。翌194年陶謙が死去し、遺言によって徐州の牧となった劉備のもとへ、曹操に破れた呂布が逃げてきた。

袁術が徐州攻略を企て劉備が出兵すると、その間に呂布は徐州を奪った。劉備は降服し小沛の城を与えられた。小沛で兵力を蓄える劉備を危惧した呂布が劉備を攻めると、劉備は曹操を頼って敗走した。かねてより劉備を役立つ男と見ていた曹操は亳の牧に任じた。

197年袁術は孫権の妻から玉璽をだまし取ると、自ら天子と名乗り、呂布とともに劉備を攻めた。呂布に3度敗れた劉備は曹操に助けを求めた。呂布を破った曹操は彼を縊首刑にした。袁術が窮死すると曹操は玉璽を入手、勢力を増大させていった。これに対し、献帝を中心に曹操打倒の動きが起こった。しかし、曹操は逆に一味を一網打尽にしてしまった。これに一枚かんでいた劉備は徐州にいて助かった。しかし200年、曹操は劉備討伐の兵を向けた。劉備は袁紹を頼って青州に逃れた。

劉備が青州に逃げたあと、彼の妻子と共に関羽も捕らえられた。関羽の才能を高く評価していた曹操は彼を厚遇したが、彼の心は動かなかった。曹操・袁紹の天下分け目の官渡の戦いの前に劉備は袁紹のもとを離れた。これを聞いた関羽は官渡の戦いで袁紹軍の顔良、文醜を斬り、袁紹軍総崩れの大手柄を立て、曹操に恩を返し、劉備の後を追った。曹操はそのまま行かせたという。劉備は、同じ劉一族の荊州の劉表を頼っていき傭兵隊長となった。



群雄割拠の図

曹操は都の洛陽を含む中原の地を領有している。袁紹・曹操の2大勢力が200年に激突する

伏竜・孔明、草廬を出る

劉備は207年までの間、平和な生活を送り、贅肉がついてしまったと嘆いていた。そんなとき司馬徽に出合い、「伏竜か鳳雛のうち1人を得られれば大志をとげられるでしょう」といわれて、よき軍師を得る必要を切に感じるようになった。司馬徽にくわしいことを教えてもらえなかった劉備は、カン違いして徐庶を軍師にして夏侯淳・于禁を破った。この徐庶から孔明の名を知り、劉備は孔明を訪れることにした。天下に名高き「三顧

201	劉備、劉表のもとへ
207	劉備、諸葛亮を迎える
208	劉表死す、劉琮継ぐ
	劉琮、曹操に降服
	劉備、孫権のもとへ
	赤壁の戦い
	司馬懿、曹操に仕える
209	劉備、荊州の牧となる
	龐統、馬良、馬謖仕える
210	周瑜死す
213	龐統死す
214	劉備、益州の牧となる
216	曹操、魏王となる
219	劉備、夏侯淵を漢中に破り、漢中王となる
	関羽、陸遜に殺さる
221	張飛、暗殺さる
222	劉備、陸遜に破れる
223	劉備死す、劉禅継ぐ
225	諸葛亮南征
227	出師の表
228	諸葛亮・馬謖を斬る
229	趙雲死す
234	諸葛亮、五丈原に死す

SIMULATION GAMEの誘惑

の礼」であった。

1度目の訪問は面会を断られ、2度目は不在で手紙を置いて帰り、3度目に訪れると孔明は午睡中だといって待たされた。孔明はこの間劉備の人柄をじっくり観察していた。3度目に彼は劉備に会い、自分の腹案であった「天下三分の計」を話し、劉備の進むべき道を示した。そして孔明は劉備の軍師として仕え、水魚の交わりをかわすこととなった。諸葛亮の出世であり、劉備飛躍の始まりでもあった。

一方、袁一族を滅ぼし丞相に任じられた曹操は南征を企て、玄武池を掘って水軍の訓練を始めた。208年劉表が死去し、劉琮がその後を継いだが、彼は劉備が荊州を奪うことを恐れて曹操に降服した。曹操出兵を知ると、劉備は呉の孫権を頼りに新野城を発して南へ向かった。劉備が撤退した直後、曹操が襄陽に到着した。彼は直ちに劉備追撃を開始した。彼こそ劉備の恐ろしさを知る男であった。

先に劉備は孔明を孫権のもとへ向かわせ、共に曹操を討つことを


この時代の中国各地の地図

承諾させた。これは劉備を高くかっていた呉の魯粛の助けがあったからでもあった。呉随一の智将周瑜は曹操を迎え討つ方針には賛成だったが、劉備の助けを借りることには反対であった。



221年劉備が蜀漢の帝になった頃の図。すでに関羽なく荊州は魏と呉に分割されている。

赤壁の戦い、天を焦がす

周瑜、劉備連合軍は赤壁の南岸に布陣し、曹操の15万の軍と長江をはさんで対峙した。周瑜・孔明両者とも曹操軍を破るためには火計しかないと結論に達していたが、問題は2つあった。1つは風であった。時は冬。冬の長江は西北の風が吹く、これは曹操軍にとっては追い風で、たとえ火を放っても逆に周瑜軍のほうへ火が回ってしまう。もう1つは船に火を放っても散開してしまうので、効果があまり上がらないことだった。

周瑜は劉表に仕えていた龐統と密議を交わした。曹操の側近蒋幹が知己の周瑜を訪ねて陣中の様子を探りに来ると、周瑜は彼を山小屋に軟禁し、龐統と偶然会わせて曹操の軍にもぐりこませた。かねてより龐統の名を聞き及んでいた曹操は龐統の進言を聞き、何十艘もの船を鎖でつなぎ、巨大な軍船と


後漢末期・群雄割拠の図



新野城より南下した劉備は曹操の追撃をふり切り、劉琦の援軍と合流後、孔明同乗の周瑜軍と会合。赤壁に向かって曹操の水軍と対時



した。連環の計である。

また、周瑜は黄蓋とも密議を交わして翌日軍議を開き、命令に異をとなえた黄蓋を、軍議の場で鞭で打ちすえた。皮は破れ、肉は裂け、血が飛び散り、息も絶えだえであった。間者によってこの様子を知っていた曹操は、黄蓋から投降したいという密書がとどくと、これを信用してしまった。苦肉の計である。

周瑜の策によってあとは風向きが東南に変わればよいだけとなった。孔明は周瑜に風向きを変えてみせようと申し出て、南屏山に七星壇を築かせ、三日三晩祈り、東南の風を吹かせた。風向きが変わると、孔明の鬼才を恐れた周瑜は兵を七星壇に向かわせたが、彼はすでに趙雲の船で遁走していた。

その夜数十艘の船が黄蓋の投降船といつわって曹操軍に向かった。東南の追い風に乗って全速力で近付いて来る船を見て火攻船と気付いたときには時すでに遅く、火を吹き出した船が鎖で連なっている巨船に次々と激突し、東南の強風にあおられて、曹操軍は一夜にして潰滅した。208年、孔明27歳の時のことであった。

…………………………

ゲーム中に出てくる人物が、多数活躍しているのがわかってもらえただろうか? 歴史上では、三国時代が終わるまで、この後七十余年にわたって戦いがくり広げられることになる。キミたちも、そんな歴史を知ったうえで、ゲームを楽しんでほしい。きっと、社会科の成績もよくなるよ!?(文/地縁上)

三国志人物データリスト

SIMULATION GAMEの誘惑

光栄の三国志には、武将が全部で255名出てくる。一度に彼らすべてを掲載するので、少々見にくいかもしれないが、左にある例をよく見て活用してほしい。

君主

C 孫策（そんさく）

89・94・95・56・97

—・○・×・×・×

- 君主の記号 … C
- 人名 … 孫策
- 左から 知力・武力・カリスマ・運・忠誠度
- 左から各シナリオでの状態
  - △…在野
  - ×…死亡
  - ○…君主
  - —…まだ出てこない

武将

周瑜（しゅうゆ）

94・84・88・66・94

—・C・C・C・×

- 人名 … 周瑜
- 同上
- 左から各シナリオでの状態
  - A〜W…各君主の配下
  - △…在野
  - ×…死亡
  - —…まだ出てこない

H 劉璋（りゅうしょう） 85・83・88・80・(99) ○・○・○・○・△ 	G 董卓（とうたく） 81・90・91・80・— ○・×・×・×・× 	C 孫策（そんさく） 89・94・95・56・(97) —・○・×・×・× 	A 劉備（りゅうび） 92・85・96・83・— ○・○・○・○・○ 
N 公孫瓚（こうそんさん） 84・86・83・69・— ○・○・×・×・× 	H 劉焉（りゅうえん） 88・73・89・80・— ○・×・×・×・× 	D 袁紹（えんしょう） 80・88・92・87・— ○・○・○・×・× 	B 曹操（そうそう） 90・91・97・90・— ○・○・○・○・○ 
諸葛亮（しょかつりょう） 100・86・92・82・(99) —・—・△・A・A 	I 呂布（りょふ） 65・100・80・65・(58) G・○・×・×・× 	E 袁術（えんじゅつ） 82・92・88・80・— ○・○・×・×・× 	C 孫権（そんけん） 91・90・96・95・(96) —・—・○・○・○ 
司馬懿（しばい） 98・88・83・95・(86) —・—・B・B・B 	J 馬騰（ばとう） 79・94・89・75・— ○・○・○・○・× 	F 劉表（りゅうひょう） 86・82・89・66・— ○・○・○・×・× 	C 孫堅（そんけん） 88・93・95・67・— ○・×・×・×・× 

がんりょう 顔良 65•90•75•68•90 D•D•D•×•×	こよう 顧雍 87•63•76•90•93 △•△•C•C•C	そんよく 孫翊 62•86•73•61•90 ─•─•─•C•C	りょけん 呂虔 68•87•69•75•90 △•P•B•B•B	じょこう 徐晃 81•90•75•88•70 △•P•B•B•B	ちんきゅう 陳宮 89•68•69•53•41 B•I•×•×•×	こうちゅう 黄忠 85•93•78•92•95 △•△•△•U•A	りゅうり 劉理 88•65•73•82•97 ─•─•─•─•─	かんう 関羽 85•97•76•72•100 A•A•A•A•A	こうゆう K孔融 83•88•72•85•(78) ○•△•△•×•×
ぶんしゅう 文醜 62•92•73•85•87 D•D•D•×•×	ほしつ 歩騭 86•81•72•89•92 ─•─•△•C•C	そんゆ 孫瑜 83•85•85•83•96 ─•─•─•C•C	ちんきょう 陳矯 88•61•59•77•91 △•B•B•B•B	りゅうたい 劉岱 72•86•66•83•90 △•P•B•B•B	りゅうよう 劉曄 86•65•74•66•89 B•B•B•B•B	ほうとう 龐統 98•86•78•65•93 ─•△•△•A•X	ちんとう 陳登 86•64•70•77•87 L•A•A•×•×	ちょうひ 張飛 71•99•68•75•100 A•A•A•A•A	とうけん L陶謙 87•21•78•70•-- ○•×•×•×•×
でんほう 田豊 88•85•71•65•93 D•D•D•×•×	せっそう 薛綜 80•73•66•81•88 △•△•C•C•C	そんかん 孫桓 71•89•81•86•97 ─•─•─•─•C	ぎゅうきん 牛金 50•90•71•80•81 △•△•B•B•B	ちんぐん 陳群 92•71•75•90•90 ─•─•─•△•B	じゅんゆう 荀攸 89•67•72•78•88 B•B•B•B•×	ふしじん 傅士仁 68•84•65•71•68 △•△•△•△•A	ちんけい 陳珪 88•18•67•83•88 L•A•×•×•×	ちょううん 趙雲 90•96•80•90•93 △•N•A•A•A	おうろう M王朗 85•43•78•70•(83) ○•○•△•B•B
しんぱい 審配 71•86•78•72•98 D•D•D•×•×	りくせき 陸績 85•74•70•82•87 △•△•△•C•C	たいしじ 太史慈 79•94•79•73•97 W•C•C•C•×	もうかい 毛玠 65•84•66•58•86 △•△•B•B•B	そうけん 宋憲 73•85•74•69•86 △•I•B•×•×	がくしん 楽進 71•84•70•80•81 B•B•B•B•B	かこうとん 夏侯惇 83•88•78•82•85 B•B•B•B•B	びじく 麋竺 87•75•73•85•90 L•A•A•A•A	そんかん 孫乾 87•78•69•80•92 A•A•A•A•×	りかく O李傕 76•82•79•77•(81) G•○•×•×•×
そじゅ 沮授 89•84•73•62•95 D•D•D•×•×	げんしゅん 厳畯 83•76•67•80•87 △•△•C•C•C	ちょうしょう 張昭 95•49•84•88•93 △•C•C•C•C	ようしゅう 楊修 93•63•66•41•89 ─•─•─•△•B	ぎぞく 魏続 72•87•70•80•81 △•I•B•×•×	りてん 李典 73•83•77•73•89 B•B•B•B•B	かこうえん 夏侯淵 82•90•77•75•88 B•B•B•B•B	しゅうそう 周倉 71•89•79•88•86 △•△•A•A•A	かんぺい 関平 80•87•78•80•95 ─•─•A•A•A	ようほう P楊奉 80•85•78•80•(59) △•○•×•×•×
かくと 郭図 76•90•57•87•89 D•D•D•△•△	かんたく 闞沢 84•77•73•76•90 △•C•C•C•C	ちょうこう 張紘 90•67•76•90•90 △•C•C•C•C	こうがい 黄蓋 80•89•73•87•89 C•C•C•C•C	こうせい 侯成 79•88•73•90•85 △•I•B•B•B	そうひ 曹丕 86•90•91•89•98 ─•─•─•B•B	そうじん 曹仁 83•84•81•80•90 B•B•B•B•B	りょうか 廖化 80•83•74•86•93 △•△•A•A•A	かんこう 関興 80•93•72•84•96 ─•─•─•A•A	ちょうろ Q張魯 88•86•87•81•(85) △•△•△•○•×
きょしゅう 許収 89•80•68•84•67 D•D•D•B•B	ちんぶ 陳武 86•80•75•81•88 △•C•C•C•C	ちんぶ 陳武 82•86•67•85•91 △•△•C•C•C	しゅうゆ 周瑜 94•84•88•66•94 ─•C•C•C•×	ちょうりょう 張遼 89•90•77•94•87 △•I•B•B•B	そうしょく 曹植 90•80•92•70•93 ─•─•─•─•B	そうこう 曹洪 69•83•80•72•95 B•B•B•B•B	いせき 伊籍 89•53•68•85•94 △•△•△•A•A	ちょうほう 張苞 70•94•70•81•96 ─•─•─•A•A	りゅうど R劉度 76•80•76•80•(77) △•△•△•○•×
こうらん 高覧 71•83•70•90•65 D•D•D•B•B	ていほう 丁奉 88•61•68•79•91 △•△•C•C•C	ぐほん 虞翻 88•76•70•80•85 M•M•C•C•C	かんとう 韓当 79•84•74•79•88 C•C•C•C•C	りょこう 呂廣 67•88•69•88•65 △•D•D•B•B	そうえい 曹叡 88•80•89•88•94 ─•─•─•─•─	そうこう 曹昂 82•85•84•42•99 ─•B•×•×•×	びほう 麋芳 74•89•69•82•75 △•△•A•A•A	りゅうほう 劉封 85•81•79•90•94 ─•─•A•A•A	ちょうはん S趙範 73•84•73•82•(81) △•△•△•○•×
ちょうこう 張部 80•89•68•95•63 D•D•D•B•B	はんしょう 潘璋 70•86•77•84•93 △•△•C•C•C	ろしゅく 魯粛 92•80•78•80•94 △•△•C•C•C	ていふ 程普 88•80•78•90•91 C•C•C•C•C	りょしょう 呂翔 68•87•74•83•73 △•△•D•B•B	そうきゅう 曹休 76•85•84•78•95 ─•─•B•B•B	じゅんいく 荀彧 93•63•70•64•92 B•B•B•B•×	かんよう 簡雍 87•61•68•75•83 ─•△•△•A•A	かんさく 関索 81•90•77•86•94 ─•─• •A•A	きんせん T金旋 81•79•71•79•(88) △•△•△•○•×
えんたん 袁譚 81•86•88•75•97 D•D•D•×•×	じょせい 徐盛 80•89•73•89•95 ─•─•△•C•C	しょかつきん 諸葛謹 91•59•77•83•98 ─•△•C•C•C	しゅち 朱治 75•82•65•75•96 C•C•C•C•C	かくか 郭嘉 95•57•79•57•98 △•B•B•×•×	そうしん 曹真 87•87•83•84•91 ─•─•B•B•B	ていいく 程昱 90•76•71•78•84 B•B•B•B•B	ばりょう 馬良 91•82•71•79•94 △•△•A•A•×	そうひょう 曹豹 68•50•52•61•55 △•A•×•×•×	かんげん U韓玄 86•71•81•84•(89) △•△•△•○•A
えんき 袁熙 80•82•83•63•99 D•D•D•×•×	りょうとう 凌統 81•86•75•80•93 △•△•C•C•C	りょもう 呂蒙 90•82•79•86•96 ─•△•C•C•C	しょうきん 蒋欽 82•87•73•80•90 C•C•C•C•C	じょしょ 徐庶 93•78•79•90•97 △•△•A•B•B	そうじゅん 曹純 67•86•81•76•92 B•B•B•B•B	うきん 于禁 64•87•66•70•87 B•B•B•B•B	ばしょく 馬謖 83•84•82•81•90 ─•△•A•A•A	りゅうぜん 劉禅 72•64•87•85•95 ─•─•─•─•─	ようがい V雍闓 80•87•77•90•(76) △•△•△•△•○
えんしょう 袁尚 83•89•94•80•96 D•D•D•×•×	ちんりん 陳琳 88•61•70•85•77 D•D•D•×•×	りくそん 陸遜 91•88•76•80•93 ─•─•△•C•C	しゅうたい 周泰 80•89•75•85•88 C•C•C•C•C	しょうかん 蒋幹 86•39•62•78•90 ─•△•B•B•B	きょちょ 許褚 63•96•62•63•97 △•△•B•B•B	てんい 典韋 69•94•68•58•96 B•B•×•×•×	きょし 鞏志 84•73•73•90•90 △•△•△•T•A	りゅうえい 劉永 84•61•70•80•98 ─•─•─•─•─	りゅうよう W劉繇 81•47•71•80•80 ○•△•B•B•×

しばしょう 司馬昭 89・87・80・97・85 ー・ー・ー・ー・ー	ごはん 呉班 84・86・75・77・90 △・△・△・△・△	ちょうしゅう 張繡 80・87・83・84・70 △・△・△・△・×	ちんおう 陳応 64・85・70・83・79 △・△・△・S・×	ていぎん 程銀 75・85・67・66・84 J・J・J・J・×	りゅうは 劉巴 88・85・71・82・98 ー・ー・H・H・△	こしん 胡軫 67・83・70・88・90 G・×・×・×・×	さいちゅう 蔡仲 73・80・61・60・91 ー・ー・F・×・×	かんせん 韓暹 63・83・75・84・52 △・E・×・×・×	ばえん 馬延 75・81・75・81・79 △・D・D・B・×
しばし 司馬師 87・89・82・90・88 ー・ー・ー・△・△	しゃまか 沙摩可 48・90・73・78・86 △・△・△・△・△	そうけん 宋謙 71・86・77・62・93 △・△・△・△・△	えんほ 閻圃 84・71・68・82・85 △・△・△・Q・×	りたん 李湛 78・84・78・79・75 ー・J・J・J・B	りゅうかい 劉璝 79・83・76・79・90 ー・H・H・H・△	ちょうしん 趙岑 67・86・67・80・81 G・×・×・×・×	ぎえん 魏延 75・91・76・84・59 ー・△・F・U・A	こうそ 黄祖 66・86・73・89・88 F・F・F・×・×	ちょうぎ 張顗 77・83・66・80・65 △・D・D・B・×
しょうえん 蔣琬 88・69・76・83・94 ー・ー・ー・△・△	かくゆうし 郭攸之 85・78・77・70・96 △・△・△・△・△	しゅれい 朱霊 74・87・74・85・92 △・△・△・△・△	ちょうえい 張衛 73・87・65・88・84 △・△・△・Q・×	ちょうおう 張横 71・87・61・58・86 ー・J・J・J・×	りゅうじゅん 劉循 78・85・82・75・98 ー・ー・ー・H・△	とうびん 董旻 77・80・81・83・90 G・×・×・×・×	ぶんぺい 文聘 67・89・75・86・95 ー・△・F・B・B	かんすい 韓遂 81・86・68・73・84 F・F・I・I・B	えんいん 袁胤 83・65・86・79・98 E・E・×・×・×
かくしょう 郝昭 86・89・78・93・97 ー・△・△・△・△	ひい 費禕 88・46・73・79・97 △・△・△・△・△	かきん 華歆 86・66・66・88・82 △・△・△・△・△	ようしょう 楊松 72・84・74・80・58 △・△・△・Q・△	りょうこう 梁興 67・87・59・67・79 ー・J・J・J・B	ごい 呉懿 84・87・83・79・95 H・H・H・H・△	ちょうしょう 張松 90・78・79・68・73 H・H・H・H・×	りじゅ 李儒 90・70・69・78・80 G・×・×・×・×	かいえつ 蒯越 89・59・71・74・82 F・F・F・×・×	りょはん 呂範 87・72・67・90・51 E・E・△・△・△
しゅかん 朱桓 81・87・72・79・87 ー・△・△・△・△	とういん 董允 89・59・76・85・94 △・△・△・△・△	ちょうき 張既 83・84・72・86・94 △・△・△・△・△	もうかく 孟獲 57・91・72・83・51 ー・△・△・△・V	せいぎ 成宜 73・82・66・62・85 ー・J・J・J・×	ごらん 呉蘭 77・88・77・80・89 H・H・H・H・△	ほうせい 法正 89・81・77・74・74 ー・H・H・H・A	りしゅく 李粛 68・85・60・80・49 G・×・×・×・×	さいぼう 蔡瑁 87・87・78・90・81 F・F・F・B・×	ちょうくん 張勲 61・89・77・85・82 E・E・×・×・×
ぜんそう 全琮 67・84・73・86・90 △・△・△・△・△	しょうりゅう 尚龍 74・89・79・90・90 ー・△・△・△・△	しょうよう 鍾繇 88・39・71・75・90 △・△・△・△・△	こうてい 高定 57・86・78・80・85 △・△・△・△・V	ばがん 馬玩 69・85・71・80・77 ー・J・J・J・B	らいどう 雷同 75・90・71・77・91 H・H・H・H・△	もうたつ 孟達 87・86・76・77・63 H・H・H・H・A	さいゆう 蔡邕 90・23・53・52・100 G・×・×・×・×	りょこう 呂公 62・80・65・96・90 F・F・F・×・×	きれい 紀霊 67・85・74・78・80 E・E・×・×・×
おうそう 王双 53・92・70・82・93 ー・ー・△・△・△	しょうしゅう 譙周 85・81・70・83・92 △・△・△・△・△	しょうしん 鍾進 67・85・68・71・89 △・△・△・△・△	しゅほう 朱褒 63・87・71・76・73 ー・△・△・△・V	ようしゅう 楊秋 73・86・69・79・69 ー・J・J・J・B	げんがん 厳顔 85・89・68・85・88 H・H・H・H・△	こうけん 黄権 87・70・68・69・97 H・H・H・H・△	かくし 郭汜 73・85・74・71・83 G・O・×・×・×	りゅうき 劉琦 90・70・80・57・97 ー・ー・F・×・×	らいはく 雷薄 75・86・69・81・61 E・E・△・△・△
おうへい 王平 80・86・65・79・94 ー・ー・△・△・△	とうし 鄧芝 89・75・68・76・88 ー・ー・ー・ー・△	かこうとく 夏侯徳 80・84・76・80・94 ー・ー・△・△・△	もうゆう 孟優 48・89・70・77・50 ー・ー・△・△・V	ほうとく 龐徳 89・81・77・71・80 ー・J・J・J・B	ばちょう 馬超 83・96・79・81・97 ー・J・J・J・A	おうるい 王累 83・66・65・75・99 H・H・H・H・×	ちょうさい 張済 85・70・61・64・79 G・O・×・×・×	りゅうそう 劉琮 83・87・86・80・93 ー・ー・ー・×・×	ちんき 陳紀 68・80・63・88・83 E・E・×・×・×
りげん 李厳 74・80・65・78・81 △・△・△・△・△	かこうも 夏侯楙 73・85・74・80・90 ー・△・△・△・△	かこうしょう 夏侯尚 79・87・73・75・93 ー・ー・△・△・△	ちんき 陳嬉 67・86・69・78・87 ー・△・△・△・△	ほうしん 鮑信 58・80・59・55・76 K・△・△・×・×	ばきゅう 馬休 80・84・78・65・95 ー・ー・J・J・×	とうけん 鄧賢 82・75・68・71・84 H・H・H・H・△	かく 賈詡 91・55・63・89・50 G・O・B・B・B	かんねい 甘寧 80・91・76・87・70 ー・F・C・C・C	りょうき 梁紀 73・80・75・60・90 E・E・×・×・×
ようぎ 楊儀 86・63・76・77・86 ー・ー・△・△・△	きょうい 姜維 95・87・77・85・93 ー・ー・ー・ー・ー	まんちょう 満寵 81・83・71・83・96 △・△・△・△・△	ちょうぼう 張邈 65・83・74・85・73 △・△・△・△・×	りゅうえん 劉延 79・83・74・81・80 △・△・△・R・A	ばてつ 馬鉄 81・86・79・67・92 ー・ー・J・J・×	ちょうじん 張任 84・90・79・80・96 H・H・H・H・×	かゆう 華雄 70・90・76・60・85 G・×・×・×・×	おうさん 王粲 89・55・67・79・82 F・B・B・B・B	りほう 李豊 69・74・70・80・88 E・E・×・×・×
りょがい 呂凱 85・60・70・86・94 △・△・△・△・△	かくわい 郭淮 80・83・71・85・93 ー・△・△・△・△	かき 賈逵 88・60・72・85・95 △・△・△・△・△	しゅしゅん 朱儁 82・86・74・83・90 △・△・×・×・×	けいどうえい 邢道栄 57・88・70・68・80 △・△・△・R・×	ばたい 馬岱 85・89・80・86・91 ー・ー・J・J・A	ようかい 楊懐 78・87・75・77・87 H・H・H・H・×	はんちゅう 樊稠 69・89・73・89・88 G・×・×・×・×	ちょういん 張允 85・85・70・86・80 F・F・F・B・×	りょうごう 梁剛 58・80・72・84・86 E・E・×・×・×
ふかん 傅幹 88・68・65・84・89 △・△・△・△・△	しんぴ 辛毘 73・87・78・76・89 △・△・△・△・△	きょせい 許靖 88・65・73・88・96 △・△・△・△・△	ようひょう 楊彪 85・71・69・71・93 △・△・×・×・×	ほうりゅう 鮑龍 69・82・67・72・68 △・△・△・S・×	こうせん 侯選 80・87・76・83・80 ー・J・J・J・B	こうはい 高沛 74・85・72・89・83 H・H・H・H・×	じょえい 徐栄 72・80・78・85・87 G・×・×・×・×	さいか 蔡和 74・79・66・56・90 ー・ー・F・×・×	ちんらん 陳蘭 71・86・66・89・57 E・E・△・△・△

SIMULATION GAMEの誘惑

シミュレーションゲーム
「三国志」開発秘話

文／亜蘭仁

メイキング・オブ・三国志

シミュレーションゲーム「三国志」が誕生するまでには、膨大な時間と多大な労力が支払われた。そして、その陰で流された涙も計り知れないといわれる。今ここに、開発にまつわるさまざまな出来事が明らかにされる。涙なくしては読めない!?

みんな、三国志はプレイしてみたかな？ 非常に規模の大きいゲームだから、なかなか全体像がつかめないと思うけど、この『メイキング・オブ・三国志』を読むと、開発のウラに隠された熱烈的心情が理解できる。「ゲームの本質をとらえることは、ゲームの心を読むこと」と孔子も言っているように(ウソをつくな！)、この記事を読めば、ゲーム『三国志』を理解することができる(かもしれない)。

じゃあいってみよう。お相手は『三国志』のシナリオを担当したゲームデザイナー李芳珍の親友、亜蘭仁である。

シナリオが先か、訪中が先か

昭和58年12月26日。成田発北京行きのJAL783便に、1人のゲームデザイナーが乗っていた。その名は李芳珍。彼は、第1回日中青少年学生交流大会に参加すべく、友好訪中団の団員になったのである。

その彼の心には、1つのプランがあった。「この訪中を利用してゲームの企画を1本作ってやろう」そのさもしい下心には、他の団員を呆れさせるものがあった。



本来の訪中の目的は、"北京ダック殺人事件"の製作だった



こんな写真も撮ったけど、全部ボツ！

日本を出るとき、彼が考えていたアイデアは『北京ダック殺人事件』というアドベンチャーゲームである。友好訪中団のメンバーが、北京→上海と訪問する間に、1人また1人と殺されていくというストーリーのゲームで、殺人の謎は、被害者が食べていないはずの北京ダックが死体の胃袋から出てくる、とか、別の被害者の左手に、中国では禁止されている麻雀の牌が握られている、とかいった、非常にバカバカしいものであった。彼はこのゲームに、殺人現場の写真、中国のスナップ、ヒントとなる会話を入れたテープ、麻雀牌1コを付け、話題性で売ろうと考えたのである。かなりセコイ。

彼はこのプランに沿って、北京のホテル、昼食会の会場など、意欲的に撮りまくった。しかし、12月29日、彼の心を180度転向させる事態が持ち上った。故宮観光と万里の長城見学である。なんだ、と思われるかもしれないが、彼はガラにもなく大感激してしまったのである。「バカバカしい殺人事件ゲームのシナリオどころではない。中国の歴史と広大な大地を日本のゲーマーに伝えるゲームを作らねば。それには……そうだ！『三国志』がいい」

このようにして、彼は身勝手な思考により『三国志』製作を決意したのである。彼はその後、『三国志』を完成させるために中国に行ったようなことを言っていたが、じつは、『北京ダック殺人事件』が『三国志』にスリ変わっただけだったのだ。何とも単純な話ではないか。

シナリオ秘話

李芳珍は、中国人のふりをした日本人であって、得意な"一瞬芸"中国人の拍手"以外には、中国とは何の縁もゆかりもなかったのだが、中国から帰国した後は、人が変わ



やったぁー、ついに中国にやってきたゾ！



頤和園



天安門広場

ったように中国かぶれになった。

そんな彼は、他人の迷惑もかえりみず、『三国志』のシナリオ作成に打ちこんでいた。

彼はまず、司馬遼太郎の『三国志』をはじめとして、数種類の三国志ものを読み、三国時代の文献をあさり始めた。また、それと同時に、ゲームシステムの考案も行っていたようである。彼の考えたシステムのポイントは、次のようなものである。

A　ゲームに取りつきやすくするために、『信長の野望』に似たコマンド体系を採用する。

B　三国志の魅力は、人物の魅力であるから、人材登用に重きをおいたルールを取り入れる。

C　外交交渉を戦略的に使えるようにする。

D　戦術（バトル）画面は、スクエア＝ヘクスとし、部隊には移動力を持たせる。

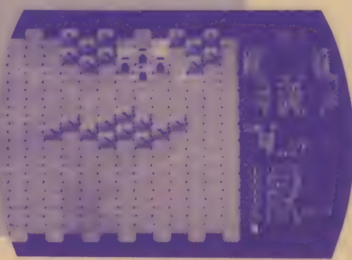
『三国志』のシナリオが書かれ始めたときは、『蒼き狼と白き牝鹿』のプロジェクトは始まっておらず、似たようなゲームは、『信長の野望』だけであった。そこで、彼もそのコンセプトを取り入れたのであろうが、それよりも、Bのポイントが重要である。

彼は、『三国志』の小説の中から400名以上の人物を拾い上げ、その行動をチェックしていった。気の遠くなるような作業である。

その後、コンピュータで扱いやすい数字、つまり255名にしぼる仕事に取りかかった。ゲーム『三国志』には多くの人物が登場するが、その総勢が255名であることは、こうした事情によるものである。

255名にしぼった後に、それぞれの能力を決定した。これがまた、たいへんな作業である。武力や知力なら、小説を読んで適当に(しかし独断である)決められるが、登場する場所、年齢などは、あまりいい加減にできない点である。





ここに至って、李芳珍は新兵器を繰り出した。それは横山光輝氏のマンガ『三国志』である。このマンガに登場するキャラクターの顔を見て、年齢を推測するというのである。はっきり言って、彼は㋖だ。曹操を囲んで武将が並んでいるシーンを見て、何の根拠もないのに、「こいつは陳矯だ」などと叫んでいるのである。どうしようもないヤツだ。

しかし、ついにゲーム『三国志』のシナリオは完成した。それは、昭和59年3月上旬。なんと、彼は帰国後2ヵ月余りで、この大作のシナリオを完成させたのだ。いよいよもって㋖である。

だが、完成の余韻に浸っていた彼には、その後、『三国志』を襲う悲劇は予想し得なかったのである。

完成への道のり

『三国志』のシナリオは完成を見た。しかし、それだけではゲームにはならない。プログラミングが必要なのである。

ここで李芳珍は、ミスに気がついた。シナリオがデカすぎて、プログラミング不可能ということも考えられるほどだったのである。

「このままでは『史上最大の作戦』の二の舞だ」彼は戦慄した。



故宮

そして、その彼の心配を裏付けるかのように、『三国志』のプログラム開発は遅れた。なにしろ、シナリオ完成後、1年間はプログラム開発が開始されなかったのである。

1年後、1名の優秀なプログラマーが出現したことにより、『三国志』のプログラミングは開始された。このプログラマーもまた、物語としての『三国志』に惚れこみ、シナリオ『三国志』の実現に命を(?)かけた。

だが、プログラマーの情熱を上まわるシナリオの量は、開発を手間どらせ、結局、この段階からゲームの完成までに、さらに1年かかった。はっきり言って、李芳珍のシナリオミスである。『三国志』が完成（しかも、ほぼシナリオどおりに）したのは、プログラマーの腕によるところが多い。その事実をかえりみず、李芳珍は、さらに手間のかかるゲームを考えているようだ。

その作品は『水滸伝』。いったい、いつ完成するのかわからない。さらに彼は、『西遊記』『金瓶梅』を作り、中国四部作を世に送り出そうと考えている。何て大胆なヤツだ。彼のような人間は、プログラマー泣かせの罪で、地獄に落ちるに違いない。







北京大学には、毛沢東がいた

延々と続く万里の長城。あらためて中国の広さを感じる

中・上級者向け攻略講座

●システムソフト/PC-98シリーズ/7800円(現代大戦略)、5800円(Power up set)

現代大戦略 POWER UP SET（プラス）

by 地縁土

SIMULATION GAMEの誘惑

シミュレーションゲームのおもしろさも、だんだんわかってきてもらえたと思うが、このへんで、本格シミュレーションゲームとして人気の高い"現代大戦略"の攻略法をお届けしよう。ここでの内容は、新発売の"大戦略88"にも応用できるだろう。決定的な必勝法は存在しないシミュレーションゲームだが、状況をよく分析してうまい作戦を立てれば、勝利の女神はきっとキミに微笑むはずだ!!



A-10 サンダーボルト
全幅16.5m：全長4.5m：総重量13.7t：30mmガトリング砲：爆弾7.2t：乗員1名 ©WPP

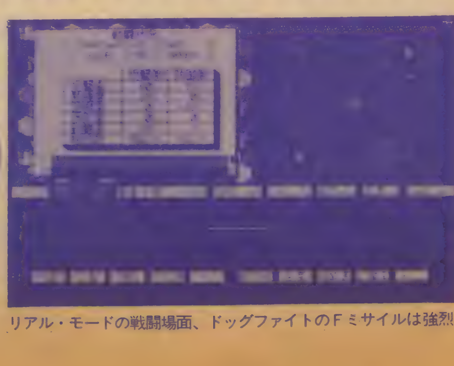
戦略ゲーム、戦術ゲーム

シミュレーションの代表格ウォーゲームの中にも、さまざまなルールがある。もっとも有名なのがヘックスであろう。ヘックスとはマップに書かれてある6角形のマスのことで、地図上の駒（ユニット）が移動したりするとき6方向を選ぶことができる。なぜ6角形かというと、平面を埋めることができる正多角形で、一番辺が多い図形だからだ。

駒のことをユニットという。ユニットは単位という意味で、最小単位であることを示している。ゲームの規模によって、歩兵1人だったり、兵隊数百人だったりする。ユニットは数値をいくつか持っていて、1回に移動できる距離、攻撃力、防御力、耐久力などを表している。それらの特徴を最大限に利用するのが、ウォーゲームの必勝法といえるだろう。

ウォーゲームは大別すると、戦略級と戦術級とに分けられる。兵力10対1では絶対といっていいほど勝ち目のないのが戦略級で、1兵力で10兵力を敗走させ得るのが戦術級である。兵力の総数を比較して戦闘結果を決定するのを戦略級といい、ユニット対ユニットで戦闘結果を決定するのを戦術級という。極端な話、戦略級は兵力を数えればいいだけだが、戦術級は工夫が必要となる。今回説明していく現代大戦略は、戦略と呼ばれているが、じつは戦術級ゲームである。

ゲームのシステムをつかむこと



リアル・モードの戦闘場面、ドッグファイトのFミサイルは強烈

現代大戦略は、ウォーゲーム好きの私が久しぶりに楽しめたゲームだった。パワーアップセットが追加されて、なおいっそう複雑化している。海という設定が新しく加わり、地上戦力と航空戦力の使いわけに頭を悩ませられる。

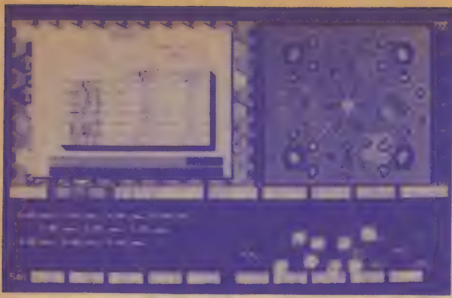
移動・攻撃はユニット単位でしか行えない。1ユニット=最大10兵力となっていて、たとえ相手が1兵力しかないユニットでも、攻撃する時には1ユニットの全兵力が必要になる。この兵力はそのユニットの耐久力や攻撃力を示していて、攻撃を受けると減少する。また、複数ユニットで同時に1ユニットを攻撃することはできない。

戦闘結果は基本的には1兵力対1兵力で解決し、攻撃・防御双方の全兵力が相手を攻撃し終わった

時点で終了する。まず攻撃側の1兵力が防御側の1兵力を攻撃する。攻撃が成功すると防御側は1兵力を失い、攻撃側の次の1兵力が攻撃する。攻撃が失敗すると今攻撃された1兵力が反撃する。これをすべての兵力が1度ずつ攻撃するまで続ける。途中でどちらかの兵力がなくなれば戦闘はその時点で終わり、どちらかの兵力がすべて攻撃し終われば相手方が一方的に攻撃できる。また弾薬がなくなったり、相手に対して有効な武器がなければ、攻撃・反撃はできない。

戦闘の有利不利

表1は各ユニット同士の攻撃率表であり、この確率で1兵力が相手1兵力を破壊できる。F-16CとAV-8Bの戦闘を考えてみよう。F-16CのAV-8Bに対する攻撃率は60パーセントであり、AV-8BのF-16Cに対する攻撃率は50パーセントで、一見F-


空対地上の場合、爆弾と機関砲は1発で2台を標的にできる

輸送ヘリは都市と空港どちらに着陸して降車させるべきか



正解は都市に着陸して空港に兵員を降車させる

16Cのほうが有利に見える。しかし、AV-8B10機がF-16C10機を攻撃したと仮定してみよう。AV-8B1兵力が先にF-16Cを攻撃する。50パーセントで破壊するから、生き残ったF-16C5兵力だけが反撃できる。5機のF-16Cが60パーセントの確率でAV-8Bを破壊することになり、戦闘が終わると、AV-8B7兵力、F-16C5兵力が残ることになる。もちろん乱数でどうなるかわからないが、10兵力対10兵力なら有利になるはずだ。

次に表2を見てもらおう。これは航空ユニット同士の攻撃に関する表で、相手10機に対して何機で戦闘すれば互角かという値（左の数字）を示している。また、相手1機に対して何機の自機を失うかの値（右の数字）も示してある。同じ対戦でも先攻・後攻の場合では比率が違うことに注目してもらおう。これで多少は有利・不利の感じがつかめるだろう。

式1を見てもらおう。攻撃率表だけではなく、地形特性や熟練度によっても成功率は増減する。地形特性は地上ユニットのみが得られるものだが、熟練度は各ユニットが固有に持つ特性である。これは、各ユニットが戦闘に参加して敵ユニットを破壊していくと増加していき、最高25パーセントまでになる。最初生産したばかりの時は0で、順次加算されていくが、そのユニットが0兵力になって消滅しない限り、兵力補充をしても影響を受けない。熟練度の高いユニットは多少の犠牲を出しても救出すべきだろう。♤になれば無条件で25パーセント攻撃率が上がるのだ。


ハリアー AV-8B
全幅7.7m：全長13.91m：総重量10.4t：30mmアデン砲パック×2：爆弾類最大2.4t：乗員1名 ©WPP

ユニット別用不用

各ユニットについての説明とその特徴を示しておこう。

A、航空ユニット

1、ドッグファイト

移動距離 13 航続距離 90

武装 Fミサイル 4 対空

機関砲 5 対空

ドッグファイトは航空ユニット随一の性能を有しているが、地上ユニットに対しては反撃できない。機関砲でもFミサイル（対戦闘機ミサイル）と同程度の破壊力があり、制空権を握るために欠かせないユニットだ。

2、F-16C F・ファルコン

移動距離 14 航続距離 60

武装 Fミサイル 4 対空

機関砲 5 対地空

制空力はドッグファイトに劣るものの、対地火力を持っている点に利用価値がある。対空ユニットのSAMとAASPG以外には効果的なユニットだ。

3、AV-8B ハリアー

移動距離 12 航続距離 50

武装 Fミサイル 2 対空

機関砲 4 対地空

唯一の利点は補給車から補給が受けられ、空港の少ないときに利用できる。攻撃目標まで空港から遠い場合、補給車で空港の代わりができるが、空港が十分あれば利用価値はない。


敵首都を完全包囲、占領はもうすぐだ

4、A-10 サンダーボルト

移動距離 10 航続距離 50

武装 爆弾 4 対地

機関砲 4 対地空

別名戦車潰しと呼ばれる重爆撃機で、地上ユニットには絶大なる破壊力がある。航空ユニットに対する攻撃力は弱いが、地上ユニットを掃討するには必要不可欠となる。

5、A-7A コルセア

移動距離 12 航続距離 60

武装 爆弾 2 対地



レオパルド2　ⒸWWP

機関砲　4　対地空

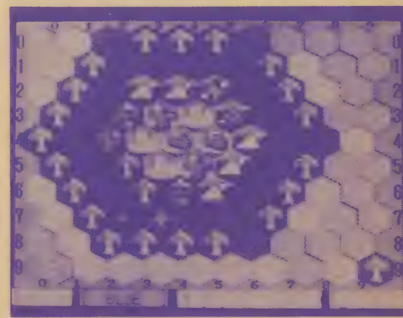
爆弾の破壊力はA-10並みだが搭載量が少なすぎる。A-10に比べて利用価値は低い。

6、AH-1S　ヒュウイコブラ
移動距離　8　航続距離　45
武装　Tミサイル　4　対車輌
　　　機関砲　5　対地空

ヒュウイコブラといえば対戦車ヘリの代名詞であり、Tミサイル(対戦車ミサイル)は対車輌兵器として最大の威力を発揮する。対戦車戦には絶大な力を持つが、航空ユニットにはまったく歯が立たない。

7、UH　60　輸送ヘリ
移動距離　7　航続距離　50
武装　機関砲　4　対地空

利用価値はただ1つ兵員の輸送にある。それ以外は無用の長物である。自らを犠牲にしても歩兵ユニットの都市・空港の占領を助けなければならない。



首都占領。敵都市はすべて自分のものになり、敵ユニットは消滅する

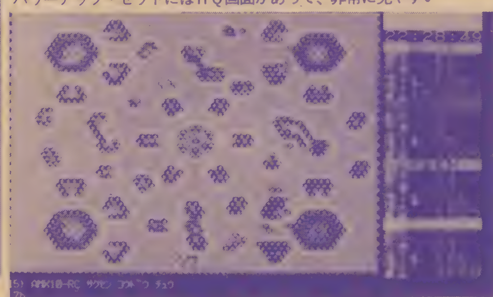
B、地上ユニット

1、MBT　レオパルド
移動距離　6　燃料　60
武装　砲弾　8　対地
　　　機関砲　4　対地空

陸の王者MBTは陸戦において必要不可欠で砲弾の破壊力は凄まじいが、対航空ユニットとなると無能である。十分な働きをさせるためには制空権を握る必要がある。

2、装甲車
移動距離　8　燃料　80
武装　砲弾　6　対地
　　　機関砲　2　対地空

この車輌の利点は川・山岳を移動できることだ。山岳や川が多い地形でその威力を発揮する。攻撃よりも防御に重点を置いて利用したい。



パワーアップ・セットにはHQ画面があって、非常に見やすい



東海道ウォーズ、PUSには面白いマップが多い

3、ヤグアル
移動距離　7　燃料　40
武装　Tミサイル　5　対地
　　　機関砲　4　対地空

攻撃力はMBTと同程度、価格が多少安い。移動距離は若干長いが燃料が少なく、ミサイルの搭載量が少ないのが不満。多少高価でもMBTを生産すべきだろう。

4、AASPG　ゲパルト
移動距離　6　燃料　50
武装　機関砲　8　対地空

対地攻撃力も持つ対空機関砲を装備するAASPGは、対空ユニットとしては理想的なもので、降車した歩兵にも有効なので、輸送ヘリの迎撃には、もってこいだろう。

5、SAM　ローランド
移動距離　5　燃料　50
武装　Fミサイル　4　対空

搭載のFミサイルの破壊力は凄まじいが4基のみで、対地火力はまったくなく不利な条件が多い。まず利用価値はない。

6、補給車
移動距離　6　燃料　100
武装　マシンガン　6　対地空

数台の戦車、輸送トラック、AH-1S、AV-8Bと共に旅団を編成して進軍するのが利用法の1つだろう。AV-8BやAASPGで制空権を握り、AH-1SとMBTで地上ユニットを掃とうしていく。10ターン程度の進軍なら十分活用できる。



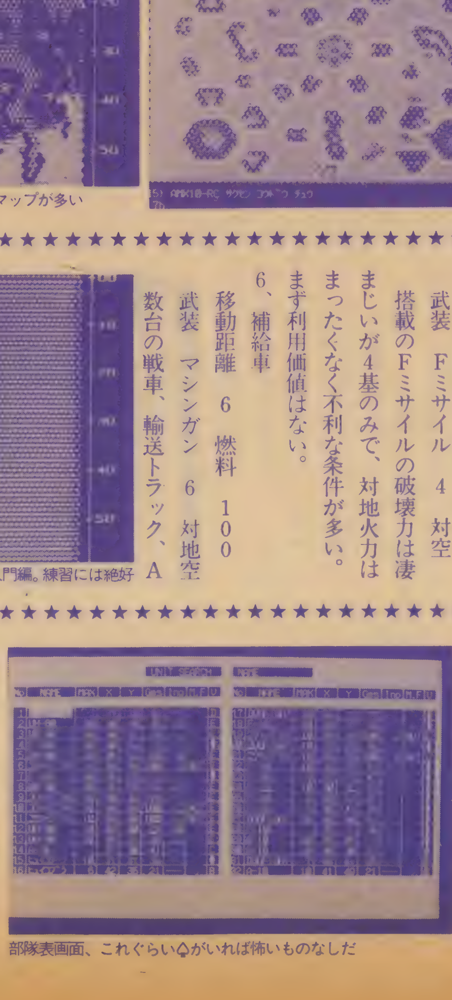
ピクチャーフレーム。陸上戦のみの入門編。練習には絶好

7、輸送トラック
移動距離　6　燃料　80
武装　マシンガン　4　対地空

輸送ヘリ同様兵員ユニット輸送が唯一の利用法だ。空港が近くにある都市の占領には輸送ヘリ、道路つづきの都市は輸送トラックという使いわけがいいだろう。

8、マルダーA1
移動距離　7　燃料　50
武装　機関砲　6　対地空
　　　Tミサイル　2　対地

輸送ユニットとしては過分な武装を持っているが、生産価格が高い。輸送トラックより破壊されにくく、反撃は効果的だが、軍事予算に余裕がないかぎり生産すべきではない。



部隊表画面、これぐらい♤がいれば怖いものなしだ

9、歩兵部隊
移動距離　3　燃料　100

武装　マシンガン　10　対地空

10、工兵部隊

移動距離　2　燃料　100

武装　Tミサイル　3　対地空

マシンガン　3　対地空

歩兵ユニットは都市・空港を占領するために必要不可欠だが、どう使い分けるかがポイントになる。まず敵勢力に近い都市を占領するときは攻撃力の大きい工兵を、都市と都市の間が3～5ヘックスで近接している時は歩兵を選びたい。とくに敵首都に肉薄するときは工兵でなくてはならない。



F16 F.ファルコン
全幅9.45m：全長14.65m：上昇限度18000m：20㎜バルカン砲：AAM4発：乗員1名
©WPP

これだけ知っていれば強くなる

輸送ヘリ&兵員の占領順序

輸送ヘリを使って兵員を運び都市や空港を占領する場合、空港を先に占領すべきだ。1降車、2空港占領、3都市占領&輸送ヘリ空港へ移動、4両ユニット補給&乗車と4ターンですむが、逆だと1降車、2都市占領、3空港占領、4歩兵都市へ移動&ヘリ空港へ移動、5補給&乗車、と1ターン余分に必要になる。とくにゲーム開始直後の領土拡大期には、この1ターンが重要になる。

徒歩か乗車か

隣の都市や空港が少し離れている場合、そのまま兵員を移動させるか輸送ユニットに乗せるかが問題になることがある。輸送部隊を使うと最低3ターンかかるので、3ターン以内で移動できる場所へは徒歩で行くほうがいい。

山岳・森隣接の都市防衛

山岳や森は地形特性がとくに高く、被害を受ける確率が半分以下になる。都市にいるユニットを攻めるなら必ずここへ主力地上ユニットを配置すべきだ。都市を防衛する地上ユニットは絶対に攻撃しないことがかんじんだ。地形特性の高い地形にいる敵を攻撃することは自らを疲れさせるだけで何の得にもならない。攻撃を受けたら補充、攻撃されたら補充と、少しでも戦いを長びかせて救援を差し向けるのが得策だろう。

防衛戦は工兵かMBTが最適、対空戦ならもちろんゲパルトがいいに決まっている。

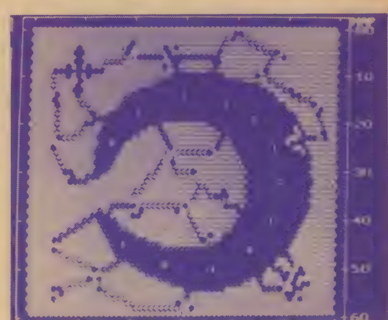
輸送ヘリか兵員か

敵勢力と衝突する最前線、数種類のユニットのうち何から撃破するか迷うこともあるだろう。まず考えることは、必ず有利な組み合わせを選ぶこと。歩兵でMBTを攻撃してもダメだし、MBTでA-10と交戦するのは愚か者だ。そしてできるかぎり兵員輸送中のヘリやトラックを狙うべきだ。自国の都市や空港は、そこに居座れば補充が受けられるうえに、都市は軍事予算のもとでもある。回避できることなら自国の都市はもちろん、中立都市でも敵勢力に渡すのは不利になる。戦車が何ユニットいようが都市は占領できない。まず兵員ユニットを狙うことだ。降車している場合は迷うことなく兵員ユニットを狙う。

輸送ユニットは、兵員がいなければただのクズになる。



戦争終了場面。勝利者としてのることができるかな



デザインとしての面白さも追求できる。エディタ付き

敵勢力を弱体化させる

敵勢力の弱体化の第1は、敵国都市の占領に他ならない。ひとつひとつ着実に都市を占領していく。敵首都近くの都市はユニット原産地にもなるから、多少の犠牲を払っても奪取しなければならない。

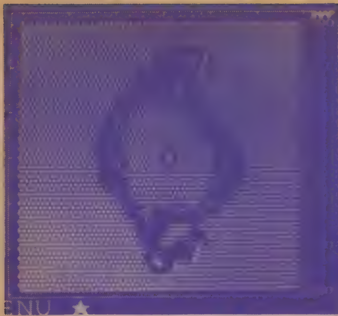
次なる戦法は非全滅攻撃だ。兵力が0になるとそのユニットは消滅するが、1兵力でも残っていると10兵力にまで補充するのに3～5ターンはかかる。全滅すれば同程度の軍事費で新品の部隊が1ターンで生産できてしまう。全滅させるだけが戦いではないのだ。

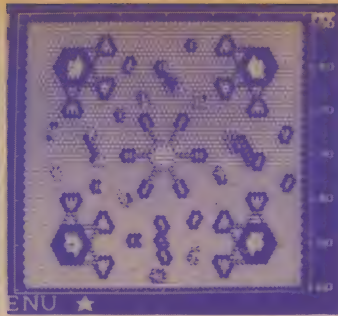
首都包囲攻撃

首都の周囲は荒地か山岳・川か何かでないかぎりユニットが生産できる。軍事費の続くかぎり無限に敵勢力が増えてくる。もちろんそこに別のユニットがいれば話は別で、敵首都を突くときは、占領できないまでも敵の生産可能な地点を自分のユニットで塞ぐことが大切になってくる。最終的には首都を完全に包囲して首都のユニットを全滅させて何かのユニットを占きょすれば、あとは兵員ユニットを派遣して敵首都占領となる。相手が1カ国だったり最後の敵国ならばゲームが終了になるが、そうでない場合、その国の都市はすべて自分の都市になるので前もって都市や空港にユニットを移動させておけば補給もできる。



ヒュウイコブラ　AH-1S
回転翼直径13.41m：胴体全長13.59m：総重量4.5t：20㎜機関砲：TOWミサイル8基：乗員2名　©WPP





航空ユニットをうまく使いこなさなければならないマップだ

さて、このマップはどう攻略するか、まずそれを考えてから

最後に

その他の注意事項を箇条書にしてみよう。

1、地形をよく見てムダなユニットの生産、移動、攻撃はしないこと。

2、ゲーム開始直後はスピードを重要視して、輸送ユニット、兵員ユニットは自殺行為になるぐらい前進させる。

3、つねに有利な戦闘をして、可能なかぎり複数のユニットで攻撃する。

これらの点を注意すれば、確実に実力は倍増、勝利に大きく一歩前進するはずだ。

表1 敵破壊率表

NAME	WAPON	DOG FIGHT	F-16C	AV-8B	A-10	A-7A	AH-1S	UH-60	レオパルド2	AMX 10-RC	ヤグアル2	ケバルト	ローランド2	補給車	輸送トラック	マルダーA1	歩兵部隊	工兵部隊	[illegible]	[illegible]
DOGFIGHT	Fミサイル 機関砲	15% 50%	55% 45%	60% 50%	60% 60%	60% 55%	60% 65%	65% 65%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	4 5	3500u
F-16C F.ファルコン	Fミサイル 機関砲	15% 30%	55% 35%	60% 40%	60% 55%	60% 45%	60% 60%	65% 60%	0% 15%	0% 20%	0% 20%	0% 15%	0% 15%	0% 30%	0% 30%	0% 25%	0% 25%	0% 25%	4 5	2500u
ハリアー AV-8B	Fミサイル 機関砲	15% 20%	50% 15%	55% 35%	65% 45%	55% 40%	60% 70%	65% 75%	0% 20%	0% 25%	0% 25%	0% 20%	0% 20%	0% 40%	0% 40%	0% 30%	0% 35%	0% 35%	2 4	1800u
A-10 サンダーボルト	バクダン 機関砲	0% 5%	0% 5%	0% 10%	0% 20%	0% 15%	0% 30%	0% 35%	40% 41%	45% 46%	40% 45%	40% 40%	45% 45%	50% 45%	50% 45%	45% 50%	50% 30%	50% 30%	4 4	1800u
コルセア A-7A	バクダン 機関砲	0% 15%	0% 15%	0% 30%	0% 35%	0% 30%	0% 40%	0% 45%	40% 15%	45% 25%	40% 15%	40% 20%	45% 20%	50% 40%	50% 40%	45% 20%	50% 25%	50% 25%	2 4	1500u
ヒュウイコブラ AH-1S	Tミサイル 機関砲	0% 2%	0% 2%	0% 5%	0% 5%	0% 5%	0% 20%	0% 25%	55% 10%	65% 15%	60% 15%	50% 15%	50% 15%	70% 35%	70% 35%	65% 15%	40% 30%	40% 30%	4 5	700u
UH-60 輸送ヘリ	機関砲 —	1% —	1% —	3% —	3% —	3% —	10% —	20% —	2% —	5% —	5% —	5% —	5% —	20% —	20% —	5% —	25% —	25% —	4 —	200u
レオパルト2	砲弾 機関砲	0% 1%	0% 1%	0% 2%	0% 2%	0% 2%	0% 10%	0% 15%	50% 0%	60% 0%	65% 0%	55% 0%	60% 0%	70% 10%	70% 15%	65% 0%	58% 35%	58% 35%	8 4	600u
AMX10-RC	機関砲	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 0%	0% 7%	0% 10%	25% 0%	50% 0%	45% 0%	40% 0%	50% 0%	60% 10%	60% 15%	50% 0%	54% 30%	54% 30%	5 3	250u
ヤクアル2	Tミサイル 機関砲	0% 1%	0% 1%	0% 2%	0% 2%	0% 2%	0% 10%	0% 15%	50% 0%	60% 0%	55% 0%	55% 0%	60% 0%	70% 10%	70% 15%	60% 0%	40% 30%	40% 30%	5 4	500u
ケバルト	機関砲 —	30% —	40% —	50% —	45% —	50% —	55% —	60% —	10% —	25% —	25% —	20% —	25% —	30% —	30% —	25% —	30% —	30% —	8 —	400u
ローランド2	Fミサイル —	15% —	60% —	65% —	60% —	65% —	70% —	75% —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	4 —	400u
補給車	マシンガン —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	10% —	15% —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	20% —	25% —	0% —	20% —	20% —	4 —	150u
輸送トラック	マシンガン —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	10% —	15% —	0% —	0% —	0% —	0% —	0% —	20% —	25% —	0% —	20% —	20% —	4 —	100u
マルダーA1	機関砲 Tミサイル	2% 0%	2% 0%	5% 0%	5% 0%	8% 0%	15% 0%	25% 0%	5% 45%	10% 55%	20% 55%	10% 45%	20% 50%	30% 60%	30% 60%	25% 60%	40% 20%	40% 20%	6 2	500u
歩兵部隊	マシンガン —	1% —	2% —	3% —	3% —	3% —	10% —	15% —	1% —	2% —	3% —	1% —	5% —	10% —	15% —	3% —	40% —	45% —	10 0	100u
工兵部隊	Tミサイル マシンガン	0% 0%	15% 1%	20% 2%	20% 2%	20% 2%	30% 5%	40% 9%	25% 0%	40% 0%	30% 0%	30% 0%	40% 0%	50% 15%	50% 20%	35% 0%	29% 30%	29% 30%	3 3	200u

表2 式1 成功率＝(攻撃率＋熟練度－相手の熟練度÷2)×(100－地形特性)％

		DOGFIGHT	F-16C	AV-8B	A-10	A-7A	AH-1S	UH-60
DOGFIGHT	F-MIS M-GUN	28/.42 6.6/.66	4.1/.36 5.1/.36	2.7/.23 3.3/.23	.79/.05 .79/.05	2.1/.16 2.3/.16	.32/.02 .3/.02	.15/.01 .15/.01
F.ファルコン F-16C	F-MIS M-GUN	31/.46 12/.38	6.4/.74 10/.35	5.5/.66 10/.3	.79/.05 .86/.05	2.1/.16 2.8/.16	.32/.02 .32/.02	.15/.01 .15/.01
ハリアー AV-8B	F-MIS M-GUN	34/.51 24/.48	10/.3 34/.51	6.4/.74 10/.35	1.3/.1 2/.1	4.1/.36 5.7/.36	.79/.05 .68/.05	.44/.03 .38/.03
サンダーボルト A-10	BOMB M-GUN	— 114/.57	— 114/.57	— 58/.58	— 8.3/.23	— 19/.29	— 1.5/.05	— .83/.03
コルセア A-7A	BOMB M-GUN	— 34/.51	— 34/.51	— 12/.38	— 3.7/.16	— 7.6/.36	— 1.1/.05	— .64/.03
ヒュウイコブラ AH-1S	T-MIS M-GUN	— 318/.63	— 294/.58	— 113/.66	— 57/.28	— 76/.38	— 8.3/.23	— 3.6/.1
輸送ヘリ UH-60	M-GUN	643/.64	643/.64	242/.72	113/.33	145/.43	22/.22	8.3/.23



まだまだあるぞ！こんなゲーム

いろいろなシミュレーションゲームを紹介してきたけれど、国産マシン用のゲームはまだまだあるのだ。それも、純粋なウォーゲームだけではなく、マネージメントゲームと呼ばれる、会社経営タイプのシミュレーションゲームもいくつか発売されている。そんな中から、比較的新しいゲームを紹介しよう。

もう1つのシミュレーション

シミュレーションゲームにもいろいろなタイプがある。ビジネスゲーム、あるいはマネージメントゲームと呼ばれるものは、変わり種の1つだろう。

文字どおり、商品の製造、売買を管理して、多額の利益をあげることが目的になる。ビジネスゲームがウォーゲームと大きく違う点は、その目的を達成する道が1つではないということだろう。ウォーゲームでは、敵戦力を撃破していかなければならないし、勝利条件を満たすためには、敵首都を占領するとか、敵兵力を全滅させるという手段がほとんどで、別の手段はあまり考えられない。一方、マネージメントゲームの勝利条件は金銭的なものが多く、その金をかせぎ出すための手段は何通りも考えられる。金さえあれば何でもできるのが、この世間とマネージメントゲームなのだ。

しかも、ウォーゲームの基本には、マネージメントゲームの要素もある。戦闘シーンにばかり気をとられてしまうが、軍隊というのは戦闘ばかりではない。兵隊に食糧を配給したり、戦車に燃料を補給したりと、軍隊というのは、有能な管理者がいなければ成り立たないのだ。光栄の「信長の野望」以来のゲームがよい例だろう。表面的には戦略が重要なように見えるが、実際には国を維持していくゲームなのだ。

ホテルウォーズ

●ボーステック FM-7シリーズ 7500円(3.5 5D)

ホテルウォーズは、ホテル経営のマネージメントゲームで、ライバルのホテルチェーンと競争していく。株の買い占めによる敵会社の乗っ取りあり、税務署の査察ありで、ホテル経営というものをなかなかうまくシミュレートしている。火災保険とか総会屋とか、今はやりの隠れキャラ的コマンドなどがあるのもおもしろい。


ホテルを建設するためにはまず建設用地借り入れの交渉から

しかし、シミュレーションゲームとしてみると、まだまだ不十分という感じだ。マネージメントすべき部分が少ないのだ。シェフやマネージャーは、金さえつめば有能な者が雇えるし、研修に出せば能力が上がる。それでいて、マネージャーは税務署の特別査察にしか能力を発揮しないし、シェフは食中毒を防ぐことしかできない。また、買い取ったホテルや乗っ取りによって手に入れたホテルにシェフやマネージャーがいない、という点にも不満が残る。


ホテル建設より株の売買のほうがおもしろかったりする

ただ、逆にいえばコマンドが少ないだけ、操作が楽で、考える時間もとれるので、シミュレーションゲームはまだやったことがない、というような初心者にはいいかもしれない。


十分な持ち株さえあれば、相手会社を乗っ取れる

A列車で行こう

●アートディンク PC-88、FM-7・8シリーズ 7800円(5D)

リアルタイムのマネージメントゲーム、「A列車で行こう」は、マネージメントというよりは、思考型ゲームに近い。そのせいか、マネージメントゲームとしては、久々に熱中できた。どうすれば多額の資金を集められるのかさえわからずにゲームを始めなければならないことからして、思考型ゲームを思わせる。まず、どうしたら金をかせぎ出せるのか、試行錯誤をくり返して、自分で体得していくしかないのだ。

思考型ゲームの苦手な人も多いことだろう。とくに何をすればいいかわからない場合は、途方にくれてしまうと思う。そこで、まず、このゲームの基本的な進め方を書いておこう。

資金には限度があって、最初の資金だけでは大統領列車を目的地まで走らせる資材を購入することはできない。最初の資金を使って資材購入資金をかせぎ出さなくてはならないのだ。そのためには、支給されている4輌の客車を利用して、客を乗せて運賃をとることが必要になるわけだ。

支給された資材は少なく、列車は1度発車すると、こちらの意思とは関係なく運行するので、最初に敷く客車路線は、1画面内に収まる環状線がいいだろう。客は、乗ったり降りたりするたびに運賃

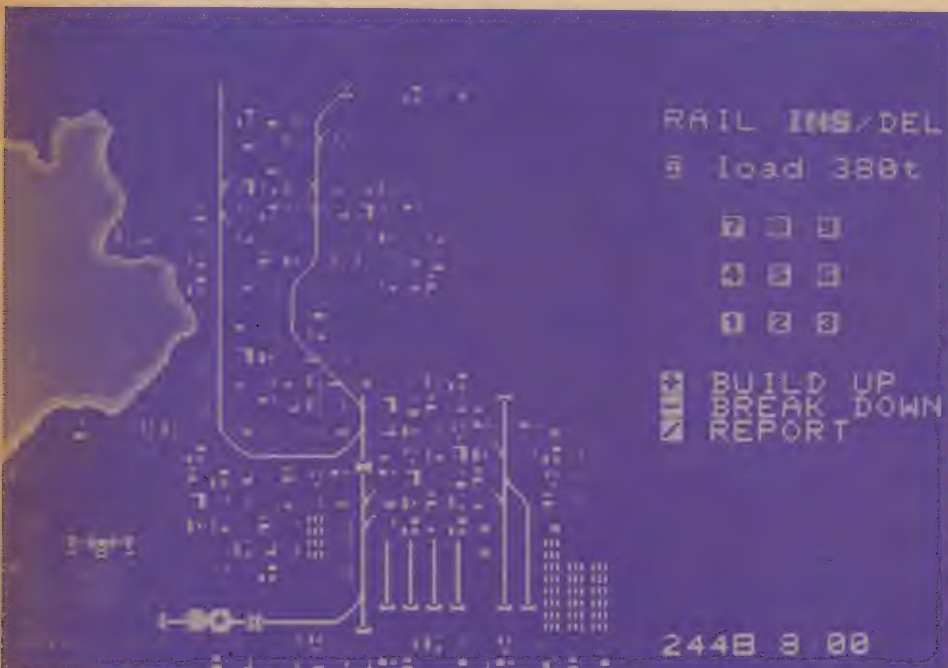
SIMULATION GAMEの誘惑

ARTDINK PRESENTS
列車で行こう

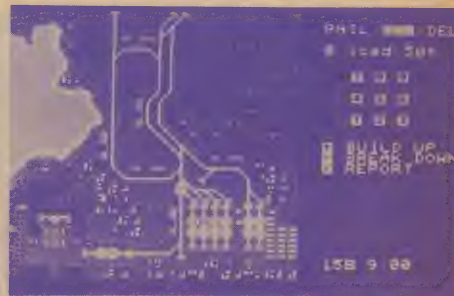
を支払うので、駅は多いほうがいいのだが、資金の関係で4駅が限度だろう。環状線を作って、駅を4つ建てて、客車を等間かくでスタートさせて、ゲームの最初の段階は終わる。初めは赤字だろうが、何十日かすると黒字になってくるので、その間辛抱が重要だ。

黒字幅が一定になったら、線路を伸ばして環状線を大きくする。大環状線の最大の利点は、敷地が広く、住宅が大量に建って、乗降客が増える点にある。この大環状線が安定しさえすれば、もう資金不足に泣くことは絶対にない。

このゲームのマネージメントの最重要ポイントは、先の先を考えておくことだ。次のステップを考えて先に線路を敷いておいたり、ポイントを切り替えておくなどがそれだ。これをおこたると、取り返しのつかないことになる。後は多少のテクニック、資材置場潰しとか住宅地の開拓をすればパーフェクトだ。



大環状線大繁盛。もう町並みでいっぱい。


まずこれぐらいの施設を整えないと営業できない


多少町並みが発展して来た。大環状線開業まであと30日ぐらい


大環状線の北は、あんなにさびれていたのに、今では北千住なみ

マネージメントの基本

マネージメントの基本は、地盤を固めることにある。収入の基礎を強固にして、多少の無理をしてもだいじょうぶな態勢を作っておくことだ。

他社を乗っ取るとか、新しく工場を建てるとか、そういった積極的な行動をとるときには、それらの活動で消費する資金を補えるだけの収入が得られるように態勢を整えておくことが必要だ。すでに持っている工場とか国とかの能力を100パーセント引き出してから、積極的行動に出るべきなのだ。

マネージメントも戦争と同じで、補給線の伸びきった戦線は、ちょっとしたアクシデントでも崩壊する。たとえ、最前線を失っても、それ以上の損害を出さないように、下準備しておかなければならないのだ。とくに、広大な領域を支配下に置く場合、そのすべてに目を配ることは不可能に近いから、配下の者にまかせても安心できる態勢を確保しておくことがかんじんだろう。確実な1歩1歩がマネージメントゲームの極意なのだ。

（文／地縁上）


金もうけだけにはしれば、これぐらいのもうけはでる

SPIからの移植作

ポニカから発売された2本のシミュレーションゲームは、いずれもボード版シミュレーションゲームからの移植である。その発売元は現在では、オペレーション・グレネードはホビージャパン社、シティーファイトは絶版になっている。しかし、オリジナルは、アメリカのSPI社のものであった。

同社はすでに倒産してしまったが、すばらしいボード版ウォーゲームを数多く世の中に送り出しており、今回紹介する2本のゲームも例に漏れずすばらしいゲームだ。

これからもボード版からの移植

SIMULATION GAMEの誘惑


地形説明やキー操作説明など親切な配慮が随所に見られる



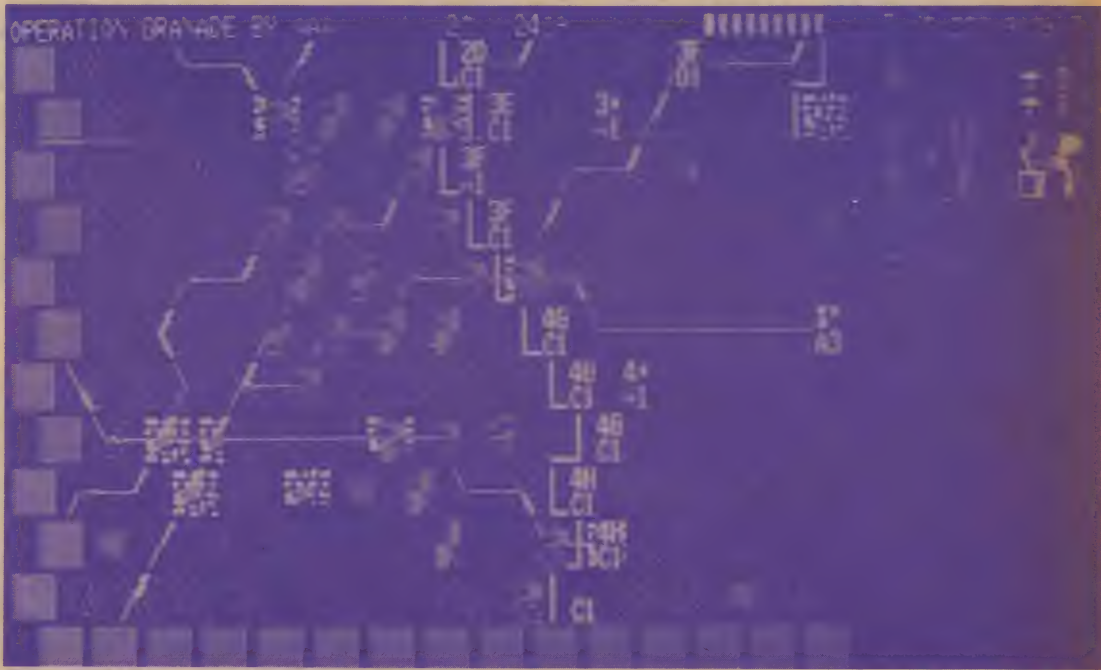
もとは雑誌の付録として登場したゲームだが、完成度は高い！

ゲームが増えてくるだろうから、今回は、ボードゲームからコンピュータゲームに移植するうえでの問題点を中心に考えてみよう。

オペレーション グレネード
●ポニカ／PC-88、98、FM7、X1各シリーズ／6800円（3.5、5D）

このゲームは、雑誌の付録としてついていたミニゲームだが、内容はミニゲームどころか、箱で売られているウォーゲームにも見劣りしないものだった。

ところで、ボード版とコンピュータ版ではどんな違いがあるかというと、いちばん大きな違いは、コンピュータが対戦相手をしてくれるということだろう。これによって、ボード版シミュレーションゲームの欠点の1つだった、対戦相手がいないとプレイできない、という問題を解消してくれるわけだ。ただし、コンピュータが対戦してくれるといっても、このオペレーション・グレネードの場合、アメリカ軍が一方的に攻めるだけなので、ドイツ軍を受け持つコンピュータは作戦を立てやすくなっているのだ。これが、相互に攻めあうようなウォーゲームだと、とても今のコンピュータの思考レベルでは作戦を立てることはできないだろう。


初めは、敵前線を破り、ローエル川を渡河することが最大の目的だ

コンピュータに不向きな点は他にも多数ある。オペレーション・グレネードは、ウォーゲームのなかでは作戦級と呼ばれるもので、戦闘は師団、連隊単位で行われる。このとき、ボード版では隣接した部隊同士は戦闘しなければならない（MUST）ルールだったのに対して、コンピュータ版では戦闘してもしなくてもよい（MAY）ルールに変わっている。これは、MUSTルールがコンピュータでは処理しにくいからなのだが、普通こういった大きなルール変更をすると、まるで違うゲームのようになってしまうものなのだ。しかし、このゲームは、オリジナルとそう変わった感じはしないし、興奮度もなかなかに仕上がっている。こんな点からも、とてもよくできた移植だといえるだろう。


全体地図で各部隊の配置や戦線の状態をつかむことも大切

また、このゲームは初心者へのいろいろな配慮もなされている。まず目につくのが兵科マークの表示方法だ。一般に歩兵師団や戦車師団などの兵科マークを知っている人は少ないだろう。それを1キー切り替えで戦車などの絵を表示してくれるのだ。初めてシミュレーションゲームをやった人でなくても、親切さを感じてしまう機能だ。オペレーション・グレネードには、こんな配慮がいくつもなされている。

この他にも、グラフィックもまずまずのできだし、スピードの面でも、シミュレーションゲームにしては高速の部類に入るだろう。



総合して見てみると、大きなルール変更がなされているにもかかわらず、オリジナルの雰囲気を失わずに、よくまとまっているゲームといえるだろう。シミュレーションゲームの初心者から中級者まで幅広くおすすめできるゲームだ。

シティファイト

●ポニカ／PC-88、98、FM-7、X1各シリーズ／6800円（3・5、5D）

このゲームはオペレーション・グレネードに続く、SPIからの移植ゲーム第2弾である。ボード版では歩兵戦闘の戦術級シミュレーションゲームの最高傑作といわれたゲームだっただけに、どのような移植が行われるか、とても興味があった。

まず、シティーファイトのシステムから説明しよう。このゲームは、ウォーゲームには珍しく時代の設定がない。とはいっても第2次世界大戦から先の時代だけである。実際に、ボード版ではロックコンサートでの暴動までシナリオにあったくらいだ。ルールも、歩兵の市街戦を舞台にしているだけあって、特殊なものが多い。

まず行動ポイント。小規模戦闘のとき、もっとも重要な指揮官の能力を表現するためのルールで、配下の部隊に命令を出すときに、命令が伝わらなかったり、損害が出たときに命令が伝わりにくかったりする状況をシミュレートしている。

次に索敵ルール。索敵とは敵を探すことをいうのだが、索敵方法が、メガヘックスと呼ばれる7つのヘックスを1度に索敵する、つまり「あのあたりに敵がいる」という状況をシミュレートしたもので、敵を見つけないことには行動できない、という市街戦の状況をうまく表現したルールだ。本来このような索敵ルールは海戦ゲーム（実際にSPIには、TASK FORCEというゲームがあった）に使われるのだが、それを陸戦に応用したわけである。

次に命令ルールがある。これは前述の行動ポイントルールの内容の話になるが、指揮官は行動ポイントだけ部下に命令を出せるわけだ。その内容は基本的に3つからなっている。射撃、移動、索敵の3つだ。

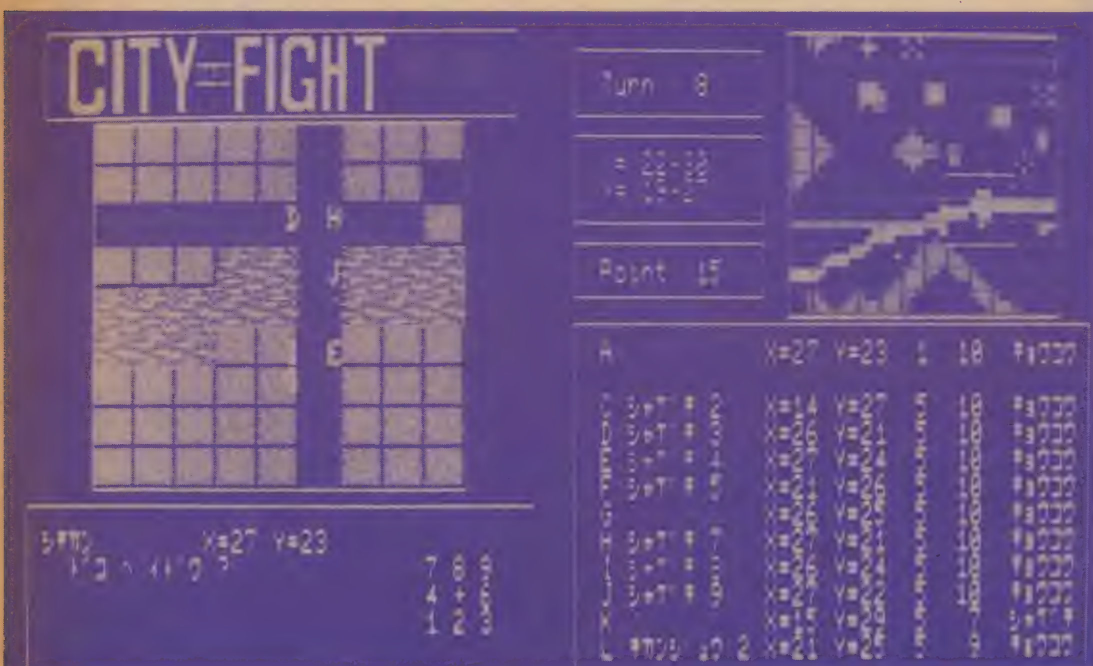
ゲーム中は、この3つの行動を組み合わせて、たった4つの命令が出せるだけだ。命令が少ないとかんたんにできそうに感じるが、実行させる順番をその時々の状況に合わせて変えていかなくてはならないため、非常に頭を使うゲームになっている。これが、シティーファイトがボードゲームのなかで1、2を争うむずかしいゲームといわれた原因の1つである（めんどうくさいゲームなら他にいくらでもある）。



味方が攻撃を受けているが敵の姿が見えない！　敵はどこだ？

さて、コンピュータに移植されて、これらのルールはどうなったかというと、ほとんどすべてのルールは入っている。しかし、ボード版に入っていた戦闘車両がすべてカットされたほか、部隊、指揮官が、すべてのシナリオで敵味方を問わず、すべて同じ数、能力になってしまった。それだけではなく、シナリオも5つだけ、それもすべて敵の指令部を占領するのが目的というものになってしまった。

地形も、建物、森、川などとなってしまい、シティーファイトのおもしろさであった、10階建てのビルディングでの戦い、などが不可能になってしまった。



橋の上は身を隠す場所がないからキケンだ。早く渡り切らなくては！

コンピュータ版でここまで要求するのは酷かもしれないが、前作オペレーション・グレネードの出来を考えると、残念でならない。まあ、あのむずかしいルールをよくここまで、という気もするのだが……。

ただし、ボードとは関係なしに、ヘックスの代わりにスクエア（4角形）を使ったり、グラフィックが見にくかったり、スピードが遅かったりと、不満点もいくつかある。

まあ、いずれにしても、再びSPIの作品を移植するとしたら、オペレーション・グレネードのようなミニゲームがいいのではないかと思う。まだ、ビッグゲームを移植するには、時期が早いように思うのだ。まだまだ未開拓の分野でもあるので、今後のソフトハウスの努力に期待したい。

文／森村あおい



ついに敵指令部を包囲した。しかし、部隊の表示が文字なのは残念

SSI シミュレーションゲーム

by 河津秋敏　Apple

SSIといえば、アップルユーザーにはあまりに有名なゲームメーカーだ。この会社は、シミュレーションゲーム作りを大の得意としており、その質の高さにも定評がある。シミュレーションに興味がある人は、ぜひプレイしてみてほしい。

コンピュータのゲームというのは、コンピュータでなければできないものか、コンピュータにやらせないとめんどうで仕方がないものかのどちらかだといえるだろう。前者の代表はアクションゲーム。後者に入るのはアドベンチャーとかシミュレーションゲームだ。

コンピュータはもともとが大量のデータを保持し、処理するのが仕事だから、シミュレーションゲームにコンピュータを導入すれば手間が省けるのは当然。問題はコンピュータが人間の相手をするための思考ルーチンということになる。

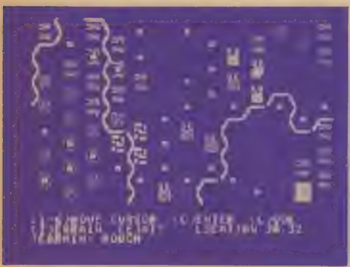
SSI社のゲームはデータの量が豊富で、思考ルーチンもしっかりしている。データ量というのは大事な要素の一つで、たとえば「戦艦」と表示されるのと「大和」と表示されるのではのりが違ってくる。名前は実際のゲームには関係ないけれど、もちろんゲームに必要なデータも細かい。思考ルーチンは結局人間にはかなわないけれど、あんまりコンピュータがバカなのも困る。その点でも、それらしく戦ってくれるのはよい。

ただ、SSI社のゲームはどれもグラフィックが貧弱なのが惜しいところだ。グラフィックそのものはゲーム自体には無関係とはいえ、のりに大いに影響があるし、コンピュータソフトとして評価する場合には、ちょっとしたグラフィックでもずいぶん違うものだ。

とはいえ、SSIのゲームは、日本のソフトが足もとにも及ばないくらいのよいできで、とにかく一度は試してみてほしいゲームばかりだ。

リフォージャー'88

仮想第3次世界大戦ゲーム。ソビエトを中心にしたワルシャワ条約機構軍が西ドイツに侵入した、という設定。プレイヤーはNATO軍を指揮する。このゲームも兵器がゾロゾロ出てくる。たとえば、F15やA10などの航空機、MIやレオパルドといった戦車が登場する。ゲームとしてはNATO軍はひたすら耐えるだけだが、反撃も可能。ただし、共産軍は化学兵器攻撃を行う可能性もあり、これをやられるとアメリカ軍はメロメロになってしまう。耐えに耐える人向けのソフトだろう。



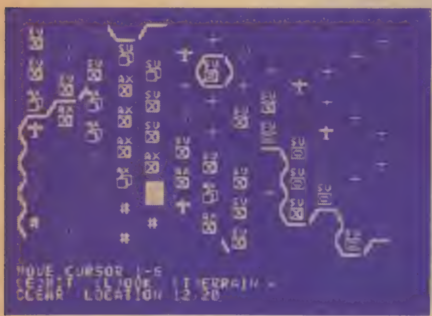
西ドイツ軍の1部隊が東ドイツ軍の集中攻撃を受けている

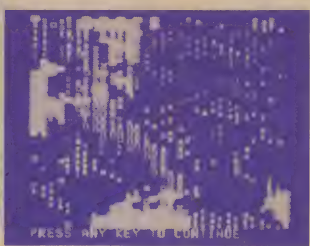


前のターンの損害一覧表。ゲームにどんな兵器が出てくるかわかる

ウォー・イン・ロシア

独ソ戦を最初から最後まで3年半戦うゲーム。その間、生産活動も行う。とにかくすごい。絶対におすすめ、としか書けないほどだ。しかし、そうもいってられないから特徴を紹介しよう。実際に登場する部隊がすべて出てくる。戦闘力と経験と疲労度という3つの要素があって、戦闘力はあっても経験が少なかったり疲れていたりすると弱い。戦闘すると経験が増え、新兵を補充すると減る。疲労度も移動や戦闘すると増え、補給を受けると減る。こういう操作はコンピュータでないとできないことだ。独裁者向けのソフトだろう。



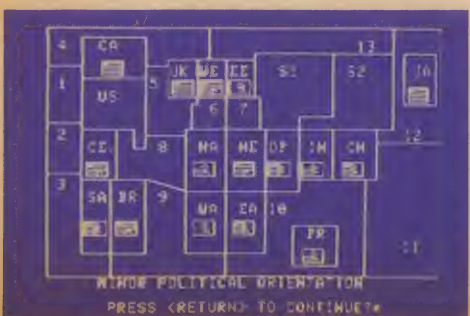


1942年シナリオ開始時の両軍の展開。マップの広さがよくわかる。左はモスクワ付近のマップ。♯＋はそれぞれドイツ、ソビエトの鉄道

ジオポリティーク1990

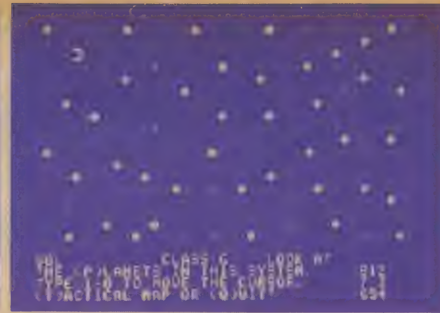
米ソ両超大国の世界戦略のゲーム。プレイヤーは大統領になる。経済成長、軍事的有位、政治的名声の3つを先に達成した者が勝つ。世の中すべて金、経済成長が最も大切で、そのためには日本やヨーロッパの工業力、オペックの石油などを手に入れなければならない。

また、中南米にソビエトの軍事基地があると国防上大打撃になる。中小国とは経済、政治、軍事の各条約が結べる。この中小国との話し合いがおもしろく、また腹の立つところで、「貴国との条約は絶対必要です」とか何とか言っておいて平気で条約を拒否してきたりする。平和裡に交渉するのがめんどうな人は軍隊で脅しをかけるもよし、ソビエトに戦争をふっかけるもよしである。大統領向け力のソフトである。



各国の政治姿勢。星条旗が完全なほどアメリカ寄りの国だ

SIMULATION GAMEの誘惑



全体のマップ。星はスペクトルに従って色分けされている

インペリウム・ギャラクタム

これはSFのゲーム。宇宙帝国のゲームで、4つの帝国が宇宙の覇権をめぐって争う。プレイヤーはその1つの皇帝である。ゲームの説明には探検と征服のゲームとあるが、実際は戦いのゲームである。ただひたすら宇宙船を作っては戦争の準備をする、余裕ができたら植民をするというゲーム。帝国主義者向けソフトだ。



軍艦の建造。各種の艦があり、それぞれ性能が違う



太陽系のデータ。支配しているのは連邦だ

コンピューター・アンブッシュ

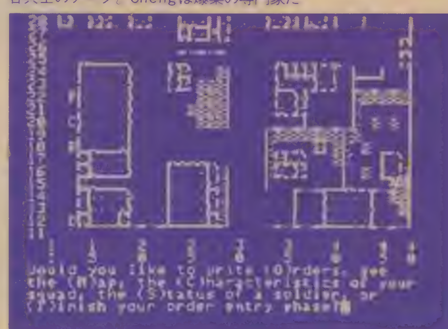
SSI初期の作品。テレビの「コンバット」をゲームにしたようなものだ。舞台は小さな村。パドゥーカ軍曹の率いるGIとドイツ軍との戦闘が5つのシナリオで行われる。各兵士はライフル銃やマシンガンを携え、手榴弾を持っている。体重、腕力、知力、器用さ、目のよさ、銃の腕前、手榴弾を正確に投げる力、格闘力がそれぞれの兵士について数値化されている。各々の兵士の特性を活かして、いかに各種の任務を達成するかがこのゲームのおもしろみといえるだろう。超人軍曹向けソフト。



兵士の現在の状態。負傷は0で、体力は万全だ



各兵士のデータ。Chengは爆薬の専門家だ



マップ。建物や柵がある。PやCの文字は兵士を表している

カンプグルッペ

第2次世界大戦の独ソ戦のゲーム。プレイヤーはドイツ軍、ソビエト軍のどちらでもプレイできる。

ゲームの規模は小さくて、戦車が数十両、兵隊は何百人という大きさでしかない。そういう戦闘団(カンプグルッペ)を指揮して町を占領したり、敵の攻撃を喰い止めたりする。両軍ともさまざまな兵器が登場し、ドイツ軍は3号4号戦車からパンサー戦車やタイガー戦車、有名な88ミリ対戦車砲など、ソビエト軍はT34戦車からスターリン戦車まで出てくる。1ターンは2分間で、そのターンに何をやるのかはあらかじめ部隊に命令しておく。このゲームの鋭いところは、敵が見えるか見えないかを、土地の高低、障害物の程度、目標のシルエットの大きさ、見ている向き等を考えてコンピュータが判断してくれることだ。つまり、同じ距離でも平地にいるのと森にいるのでは見え方が違うし、戦車と歩兵も見つかりやすさが違う。こういう普通のボードゲームではとてもできないことをやってくれるのが素晴らしい。ドイツ軍、ソビエト軍双方をやれるのもよい。戦車隊指揮官を目指す人には絶好のソフトだ。





➡敵戦車を迎え撃つドイツ軍のタイガー戦車
⬆ソビエト軍の戦車がドイツ軍の戦線を突破した



アメリカがオペックと経済条約を結ぼうとしている

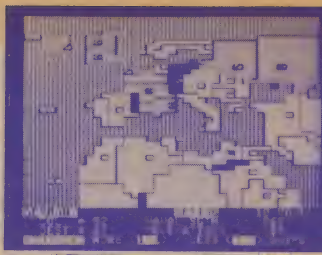


ソビエトの指導者とそのモットー。失敗が続くと更迭される

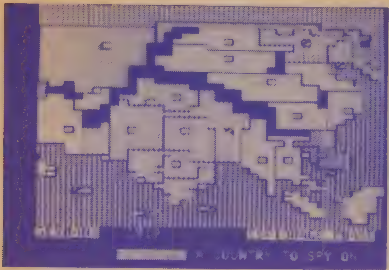
SIMULATION GAMEの誘惑

コロニアル・コンクエスト

比較的最近のゲームだ。内容は19世紀末の植民地獲得競争である。大英帝国、アメリカ合衆国、フランス共和国、ドイツ帝国、ロシア帝国、大日本帝国の6つの国が登場し、プレイヤーはそのうちの1つを担当する。コンピュータがプレイする国にはハンデを与えることもできる。手軽に楽しめるゲームで、ルールもやさしい。ただ、ドイツがイギリス本土に200万人も上陸させたり、日本がイタリアを占領したりと、突飛な展開が少々シミュレーションとしては疑問が残る。日本でプレイして、世界征服を目指す人向けのソフトだ。



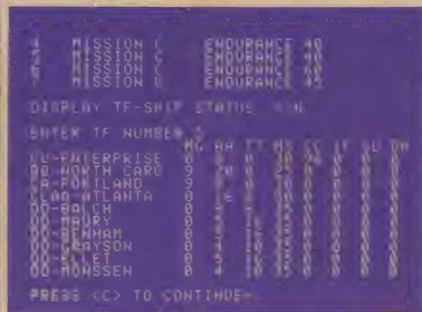
ドイツ海軍の移動。ドイツの艦隊戦力は65だ



アジアの勢力図。インドは英、朝鮮・満州は日本の支配下にある

ガダルカナル・キャンペーン

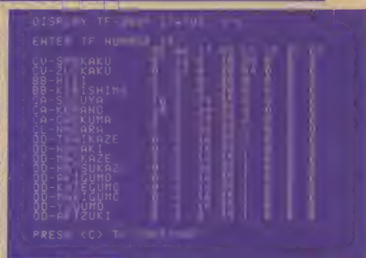
太平洋戦争、ガダルカナルをめぐる戦いのゲーム。プレイヤーはアメリカ軍を指揮する。両軍の主役は空母。エンタープライズ、サラトガ、ホーネット対翔鶴、瑞鶴の決戦だ。個々の艦や飛行機の性能では、日本軍が遥かに勝っている。その差を乗り越えて勝利を得るには頭を使うしかない。日本軍のほうをプレイできればもっと楽しいのだろうけれど、アメリカ軍でも、MUTUやYAMATOを撃沈するのは楽しいものだ。とくにYAMATO SUNKと表示されたときには思わずバンザイしてしまう。ただ、このゲームは1日が2ターンで、百日以上あるので終わるまでに時間がかかる。3倍速カードが買えるお金持ち向け。



アメリカの第5艦隊。空母エンタープライズがいる



マップは敵味方の艦隊や基地の位置を示す



日本艦隊の主力部隊。空母、戦艦が2隻ずついる

ファイター・コマンド

英本土航空決戦バトル・オブ・ブリテンのゲーム。プレイヤーはイギリス戦闘機部隊の指揮官だ。ドイツ軍の爆撃機隊は、レーダー基地、飛行場、工場、都市を目標にする可能性がある。敵が爆弾を投下する前に迎撃しなければならない。敵に損害を与えるのも大事だが、味方の損害をできるだけ小さくすることを考えなければならない。レーダーがダメになれば、敵は容易に侵入して来る。飛行場が使えなければ、そこからは飛べない。工場が潰れれば、新しい飛行機が生産されない。最適の戦略を選択し、ドイツ軍の企図を打破しなくてはならない。と、なかなかよくできたゲームなのだが、とにかく1ターン終えるのに時間がかかる。せっかちな人間には耐えられない。それが34ターンもあるのだ。凝り性の人向け。



迎え撃つ英空軍。SPITはスピットファイア戦闘機



マップ。ドイツ軍機100からなる部隊が発見されている

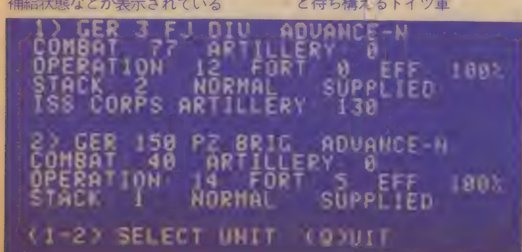


⬆情報部からのドイツ軍に関するデータ。圧倒的な戦力だ

ブレイクスルー・イン・ジ・アルデンヌ

バルジ大作戦のゲーム。同社からは「タイガー・イン・ザ・スノー」というゲームも発売されている。この「アルデンヌ」は「タイガー」よりも精密になっている。バルジ大作戦のゲームはボードのものも含めて好きなテーマの1つだが、それ以外にはこれといって目立った特徴はないゲームだ。オーソドックスなウォーゲームだ。正統派ゲーマー向けのソフト。

部隊のデータ。戦力や移動力、補給状態などが表示されている



ミューズ河へ向けて突進しようと待ち構えるドイツ軍



状況に応じフォーメーションを！

KING' KNIGHT

ファミリーコンピュータ

キングスナイト
文／たけじゅん



ILLUST／H.KONNO

フォーメーションRPGという新鮮味あるゲームがもうすぐキミの手に！

姫さらわれる!!

それは、ある嵐の夜の出来事だった。激しい落雷とともに、魔物たちが現れ、王の1人娘をさらっていってしまった。姫救出のために指揮をとったのは、国1番のナイト"レイジャック"だった。レイジャックは兵を動員し、各地を探しまわったが、姫の消息はつかめなかった。さらには連日の捜索活動で、兵士たちは疲労がたまっていた。

そんな中、レイジャックだけはあきらめずに、王に1つの妙案を打ちあけた。

――たくさんの兵で目茶苦茶に探しまわるより、少人数の完全なる連係プレイで探したほうが能率がよい。名づけて、フォーメーションロールプレイング作戦！――

かくしてここに、レイジャックをリーダーとする4人の勇者が集結したのだ。レイジャック、カリバ、バルーサ、トビー。

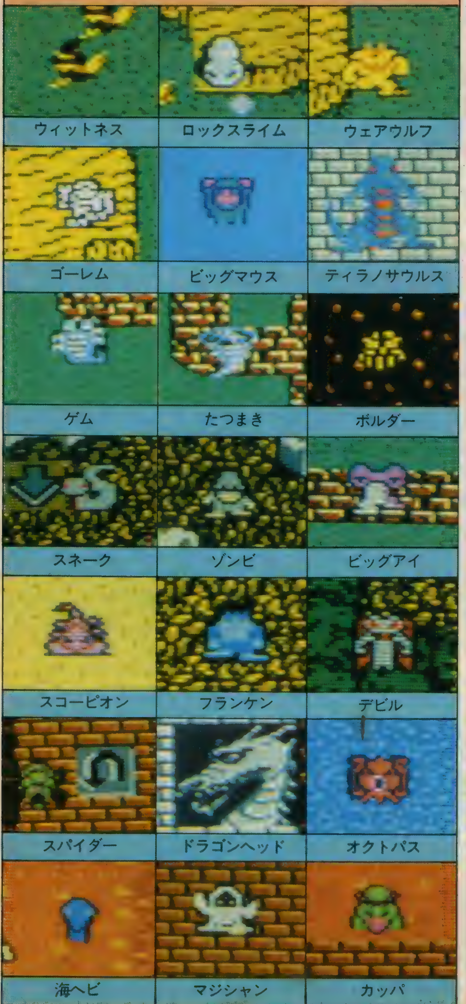
いよいよ、フォーメーションロールプレイング作戦の開始だ！彼らは姫救出に成功するか？

そして出撃……

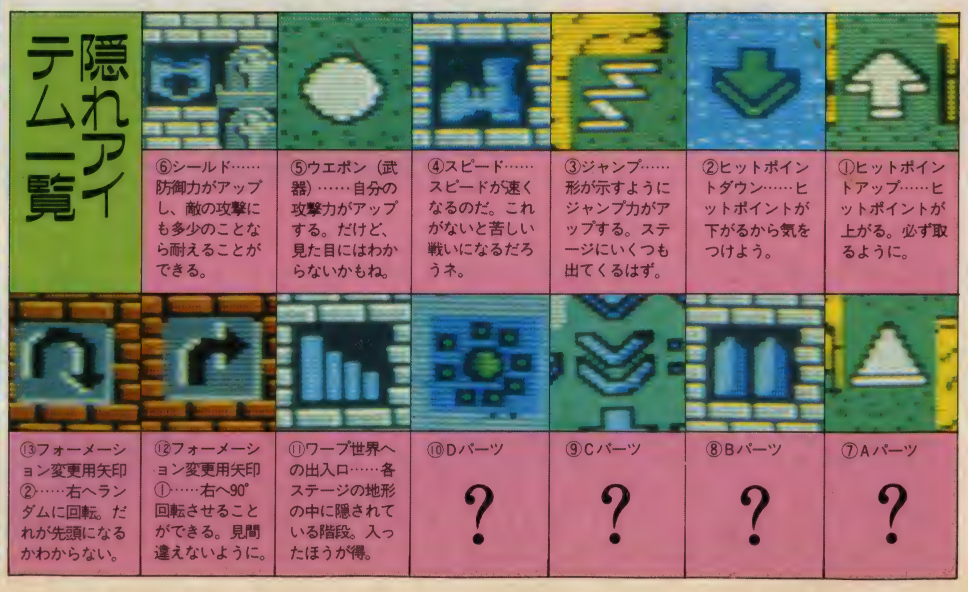
姫はある魔城にかくされていることが判明し、こまかい作戦がたてられた。まず魔城までは単独で、それぞれ違う方向から進攻していく。そして最後に魔城の入口で集まり、そこからフォーメーションを組んで攻撃を仕掛ける。

最後に戦う前にアイテムの打ち合わせをしておこう。別表を見てもらえばわかるように、①と②は取ると矢印の向きによって体力が増減する。もちろん上向きが増、下向きが減だ。なるべく上向き矢印を取って体力を貯えておくことが大切だ。⑦から⑩のアイテムだが、これは1人が4つずつ、すべてを集

敵キャラ総出演



隠れアイテム一覧



①ヒットポイントアップ……ヒットポイントが上がる。必ず取るように。

②ヒットポイントダウン……ヒットポイントが下がるから気をつけよう。

③ジャンプ……形が示すようにジャンプ力がアップする。ステージにいくつも出てくるはず。

④スピード……スピードが速くなるのだ。これがないと苦しい戦いになるだろうネ。

⑤ウエポン（武器）……自分の攻撃力がアップする。だけど、見た目にはわからないかもね。

⑥シールド……防御力がアップし、敵の攻撃にも多少のことなら耐えることができる。

⑦Aパーツ ?

⑧Bパーツ ?

⑨Cパーツ ?

⑩Dパーツ ?

⑪ワープ世界への出入口……各ステージの地形の中に隠されている階段。入ったほうが得。

⑫フォーメーション変更用矢印①……右へ90°回転させることができる。見間違えないように。

⑬フォーメーション変更用矢印②……右へランダムに回転。だれが先頭になるかわからない。

ステージ1



レイジャック（ナイト）……国一番の勇士。4人組のリーダ格で、1人で防具を着ている。武器は剣なんだ。



⬇武器を投げつけると地形を壊せるのだ。



⬇敵がゾロゾロ出てきた。落ちているアイテムもしっかり取れ！



⬇このモノリス（カベ）は、あるアイテムを取ると出現する。

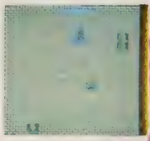


⬇新しい敵がどんどん出てくる。終点はまだかな……

ワープゾーン



⬇不気味な墓石が散乱している。これも壊せばアイテムが出るぞ。



⬇ついに地下の守り主の怪獣登場だ。サクッとやっつけてしまおう。

ステージ5











⬇なにもないところからカベがにょっきり出てきた。



⬇カベにかこまれて先へ進めない。しかし、壊す方法は必ず……。



⬇やった！　カベを壊したぜ。どうにか先へ進めるぞ。



⬇クライマックスは近い。ここで死んだら後悔するぜ。

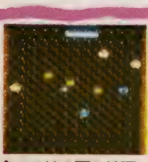
めたときのみに、ステージ5の魔城で必殺技が使えるのだ。だが、フォーメーションの組み方を間違えると、せっかくの必殺技も何の役にも立たないので注意が必要だ。

　それから未知のアイテムというものもあるのだ。これは取った後にどのような変化が起きるかは全く予想がつかない。ただし、自分の不利となるようなことだけはないので、安心して取ってもらいたい。

　最後に、注意しておく点としては、城内での必殺技を使うときや、特定の敵と戦うときにはフォーメーションの組み方が大切になってくる。要するに誰が先頭になるかが重要なのだ。フォーメーションは、⑫や⑬のアイテムを取ることによって変えられる。⑫を取ると、右へ1人分入れかわる。⑬を取った場合は、ルーレットみたいにランダムに回転して、誰が先頭になるのかわからない。これには注意しなければならない。

　以上のことを頭に入れて、戦闘に臨もう。

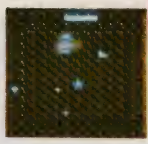
ワープゾーン



⬆ここは2面の地下。アイテムや敵がたくさん出てくるゾ。



⬆2面の怪獣。さすがに強いネ。落ちついて攻撃しろ。



⬆ヒャッホー！怪獣を倒したぞ。さあ先に進もう。

ステージ2



⬆地形も複雑になってきた。たつまきも出てきたし、がんばれ‼



⬆2面も中盤だ。ここでのふんばりが勝利のカギだね。



⬆パーツアイテムが2つもあった。周りの矢印をよけて取れれば最高！



⬆たつまきは、やたら動きが速いから早めに消してしまおう。



カリバ（ウィザード）……外見は普通の老人。しかし、その魔力は多大なもので、屈強な敵にも決して負けない。

魔城で会おう

　ひととおりの打ち合わせがすんで、4人は各出発地点へ散っていった。彼らは最後に「魔城で会おう‼」と誓いあったのである。レイジャックは山岳地帯、カリバは廃虚、バルーサは湿地帯、トビーは海から魔城へ向かった。

　それぞれの地形で一段高くなっているところはジャンプで乗ったり、手持ちの武器で破壊することができる。アイテムなどは、地形を壊すことによって出現するのだ。ただこれらの地形からは、敵も出現するので気をつけよう。その他、破壊できる地形に木や井戸などがある。

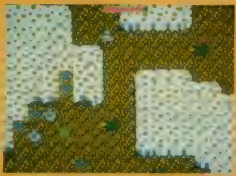
　各面には地下への入口が1ヵ所ある。地下には地上よりも強い敵が出現するが、アイテムも多く点在している。地下のボスはかなり強く、数十発武器を撃たないと倒せない。無事に地下から地上へ出られたら、また地上での戦いが続くのだ。

ステージ3

バルーサ（モンスター）……怪獣ではあるが、たいへん知能が高く、レイジャックと会って改心した、一角獣。



⬇3面の敵はチーズに似ているなあ。



⬇おっ、攻撃力アップのアイテム発見！ もらっておこう。



⬇フランケンシュタインまで出てきた。おーこわっ！

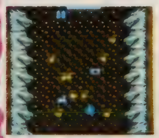


⬇海あり陸あり森ありと、変化に富んだ地形だ。

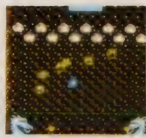


ワープゾーン

⬇パーツアイテムが2つもあった。周りの矢印をよけて取れ。



⬇ヒエ～！ 左右からドラゴンの首の攻撃だ。バルーサもたじたじ。



変わった地形としては、落し穴とモノリス（カベ）がある。これらは最初隠されていて、近づくといきなりポッカリと穴があいたり、ニョキニョキッとカベが出現したりするのである。これらを防ぐには、隠されている場所を覚えているしか方法はない。落とし穴は1度落ちると数秒間出られなくて、体力も減るし、カベは行く手を防いでツブされるかもしれないから、くれぐれも気をつけることだね。

敵が次から次へと出てくるから、親指のつけ根が痛くなるほど疲れ

ステージ5

ここでは矢印アイテムを利用し、ベストなフォーメーションを組むことが大切だ。また途中に落ちている剣も必ず拾っておこう。でないと後で後悔（こうかい）することになるだろうからね。

⬇さあ4人そろった。いよいよ姫を救出に向かうぞ！



⬇点在する矢印を取ると、4人のフォーメーションがグルリと。



⬇赤い海からカッパが顔を出している。サミーに似てなくもない。



⬇剣があった。この剣は取っておいたほうがいいだろう。



ステージ4



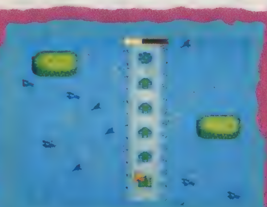
⬆4面は海だ。ここは砂浜なのだ。う〇ちみたいのがやってきた。



⬆この敵をけちらすのは難しい。あわてずに倒せ。



⬆海面からはタコが出現。浮いたり沈んだりで攻撃しにくい。



⬆おおっ！ 海が割れた。これは一見の価値あり。



トビー（スィーフ）……まだ少年である彼は、すばやさで右に出るものがいない。もう、1人前の戦士だ！

ワープゾーン



⬆4面の地下は地獄だ。用心してかかれよ。



⬆ここのドラゴン像は確実に消せるはず。手を抜くな。

を感じるだろう。健闘を祈（いの）る。

フォーメーションRPG

4人とも、それぞれのラウンドをクリアしたら、いよいよ魔城の決戦だ（別に全員クリアできなくてもステージ5はできるけどね）。

最終的にドラゴンを倒せば、姫があらわれ、感動のエンディングを迎えることができる。

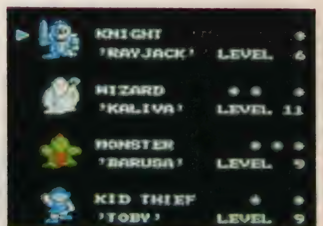
はたしてキミは、この美しい愛のエンディングを見ることができるのだろうか。

たけじゅんの感想

今回紹介した時点でのバージョンは途中のものであり、ステージ5は、かなり変更になるらしい。もしキャラクターなどで、完成版と違った場合はカンベンしてほしい。

プレイしてみての感想をひとこと。

とにかく破壊する対象物が多く、敵の攻撃も激しいので、はたしてエンディングまで行けるかどうか不安になるくらいムズかった。でも、キミたちが燃えるにふさわしいゲームだろう。夏休み後半は、キングスナイトで指をマヒさせてもいいんじゃないかな？



レベルは体力を表し、＊印は取ったパーツアイテムを表す。たとえ、この中の1人が死んだとしても、ステージ5へは進めるので安心を。

がんばれゴエモン！ からくり道中

旅路は異様に長いのだ

ファミリーコンピュータ　コナミ　文／茅野晴寿

ILLUST／H・KONNO



町人の笑顔を取りもどすため、お殿様をこらしめろ！

ゴエモンはおもしろい

先月号の緊急レポートでも紹介した「がんばれゴエモン！ からくり道中」が、ついに発売された。完成版を実際にプレイしてみて、ボクは驚いてしまった。キャラは多いしマップが広い。そのうえ地下道に迷路まであり、さらに隠れキャラ満載で、メチャクチャおもしろい。飽きっぽい人にも十分楽しめるゲームだね。ともかくお勧めの1本だ。

ストーリーは単純で、悪い殿様をこらしめるために、ゴエモン君がお城まで旅をしていくというものだ。道中には、いくつもの関所があり、そこを通るために手形を3つ集めなければならない。各面は、その関所で区切られ、13面に悪い殿様が待っているぞ。さあ、キミは殿様をこらしめられるかな？

百姓だって敵は敵

ゴエモンはおたずね者だから、道中も楽じゃない。悪政に悩まされている百姓や、町人まで襲ってくるからひどい話だ。こいつらから身を守るためのアイテムは、壷を飛び越えお金を集めて買う。迷路の中の千両箱も取っておきたいね（200両入ってる）。

敵を倒すには、ゴエモン自慢のキセル攻撃がノーマルだが、パチンコを手に入れると小判投げができるようになる（先月号では、小判が減ると書いたけど、実際には減らなく

これがお店のご主人だ！



賭場のおやじ……ゴエモンに、賭けごとをススめる。



お店のおじさん……ペコペコして便利なものを売っている。

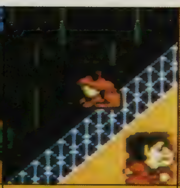


お店のおばさん……おじさんと同じく、いろんなものを販売。

アイテム＆隠れキャラ



小判……岩の上を跳ぶと出てくる。



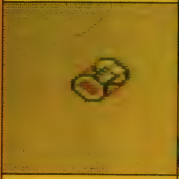
かえる



ひょっとこ……スピードアップのアイテム



パチンコ、カブト、鎧などのアイテム



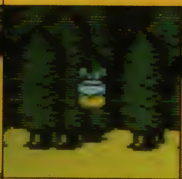
ツヅミ



スシ



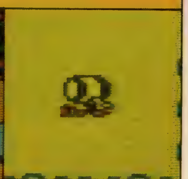
タヌキ



湯のみ



招きネコ

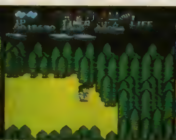


こづち……これを取ると、一定時間無敵に。

各面はこういう雰囲気



ステージ1



ステージ2



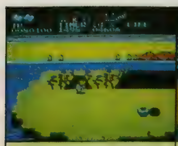
ステージ3



ステージ4



ステージ5



ステージ6

なった。前回取材したときには、お店などが決っていなかったので注意してほしい」というふうに、アイテムはいろいろな効果があるのだ。江戸という時代背景に合った、アイテムばかり。次はその説明にはいるよ。

アイテムは無茶苦茶多いゾ

●**パチンコ**……道に落ちている玉手箱の中に入っている招き猫を取ると、手に入る。これを取ると、小判投げ攻撃ができる。玉手箱には他に、ひょっとこや最高小判6枚の入ったものがあるぞ。

●**わらじ**……ひょっとこを取ると手に入る。最大3つまで持て、スピードアップする。パチンコ同様基本的アイテムの1つだ。

●**三度笠**……お店で売っている。カラスの落とす石や卵など、落下物にやられなくなる。あると便利なものだ。

●**弁当**……このゲームでは、LIFEがゼロになると1人死ぬようになっているが、復活させてくれる。高いけど必要だよ。

●**時計**……タイマーが200増える。あまり意味がなさそうだが、道に迷っているときは買おう。

●**鎧**……飛び道具に強くなる、強力な装備でカブトとともに、先へ進むには絶対必要な装備。でも高いから、最初は手が出ないね。

●**カブト**……岩や俵に強くなる。鎧と両方持つと、めちゃ強い。ともに5回当たると消える。

●**お守り**……にっくきかごや（勝手に乗せて、その面のスタート地点まで連れもどし、そのうえ金まで盗る）にやられなくなる。

●**いんろう**……水戸黄門のように、人に強くなる。なぜかカニや鬼にも強くなる。城に入る前に、ぜひ手に入れよう。お守りやいんろうも、5回でなくなるから注意！

●**手形**……店にかぎらず、いろい

道中に出没する人々



御用役人（100点＋5両）ちょうちんを投げつける手強い敵。白、茶の2種類いる。

侍（100点＋5両）刀で切りつけてくる。城の中にも侍は登場するぞ。



スリ（100点＋5両）ゴエモンに触れて、お金をスリとる。追いかけてくるから注意。

商人（100点＋5両）行商しているただの通行人。こんな人殺していいのかな。

からす（500点＋15両）空から石を投げつけてくる。三度笠を持っていれば怖くない。

百姓（100点＋5両）3種類いる。稲を投げてくるヤツ以外は人畜無害。



魚屋（100点＋5両）たらいをかついで歩いている。気にする必要はない。

町娘（1000点）ボーナスキャラ。お姫様よりカワイイと思うんだけど……。

渡世人（100点＋5両）通りすがりの人。やりすごせば、ぜんぜん怖くない。

かごや（500点＋15両）無理やり乗せて金をとる、悪質なヤツ。お守りで防げる。

俵（倒せない）ゴエモンめがけて転がってくる。カブトを持っていれば怖くない。

岩（倒せない）俵と同様に、転がってくる。ただし山の面でのみ出現。



いのしし（100点＋5両）すごい勢いで突撃してくる。軽くかわしておこう。

山賊（100点＋10両）刀を振り回して襲ってくる。それほど強くない。

てんぐ（1000点＋20両）危険な山道で、せんすを投げてくる。かなり強いぞ。

カニ（100点＋10両）泡をふいて、横歩きをする。早めに倒すに越したことはない。

魚（500点＋10両）海から飛び出して、体当たりをしてくる。ピラニアに似てる。

鬼（100点＋10両）金棒を持って追いかけてくる。龍宮城の入口で待ちかまえると楽。



ニワトリ（100点＋5両）素早く、駆けずりまわる。触らぬ神にたたりなし。

忍者（100点＋10両）手裏剣を投げる。城では、腰元といっしょに猛攻をかけてくる。

浪人（100点＋10両）城へ登用されるためにおたずね者のゴエモンをつけねらう。

鳥（500点＋20両）次々とタマゴを落とす。考えてみると変な話だね。

虚無僧（100点＋10両）尺八を吹きながら近づいて、いきなりダメージをあたえる。

入道（100点＋10両）怪力で棍棒を振りまわして攻めてくる。ハゲあたまのオジさん。



武者（100点＋10両）山賊より強いけど、似たようなもの。正面から攻撃しないほうが…。

鉄砲隊（100点＋10両）鉄砲で攻撃してくる。かまえたら、逃げないといけない。

侍（100点＋10両）城内に登場するもので、平地で出てくる侍と、そんなに変わらない。

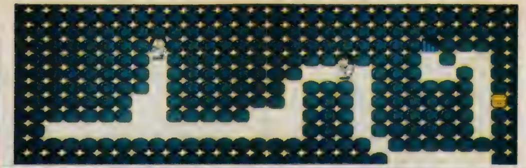
腰元（100点＋10両）敵キャラ中で最強のもの。城内での爆弾＆ヤリ攻撃は厳しい。

お姫様（1000点）町娘同様、ボーナスキャラ。城の中でたくさん（？）登場。

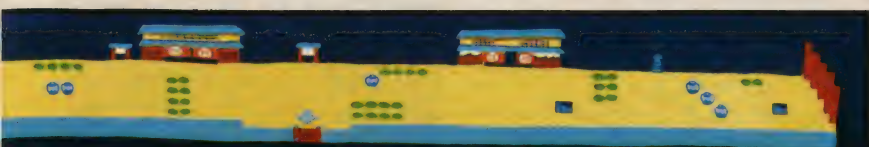
お殿様（？）城内のどこにいるのか。発見すれば、感動のエンディングが……。

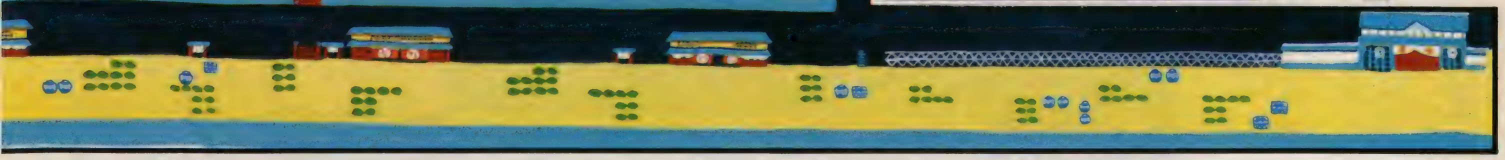


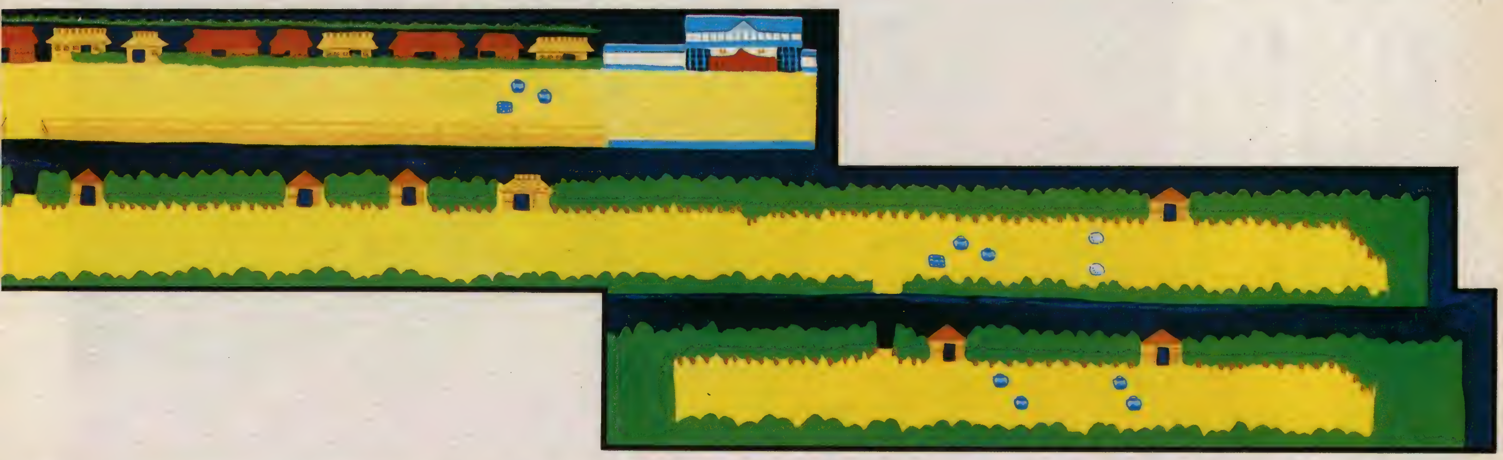
ステージ13　ステージ12　ステージ11　ステージ10　ステージ9　ステージ8　ステージ7

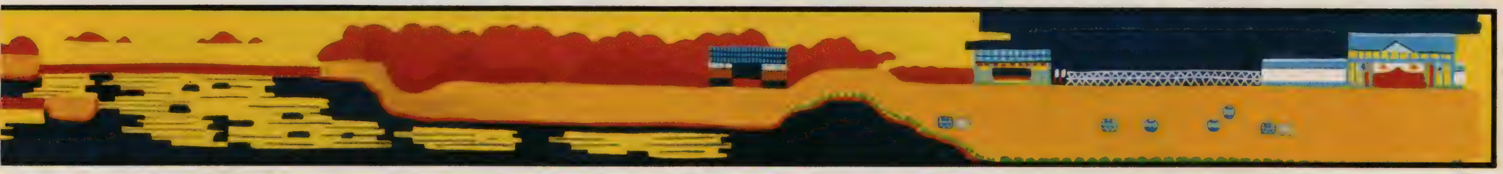


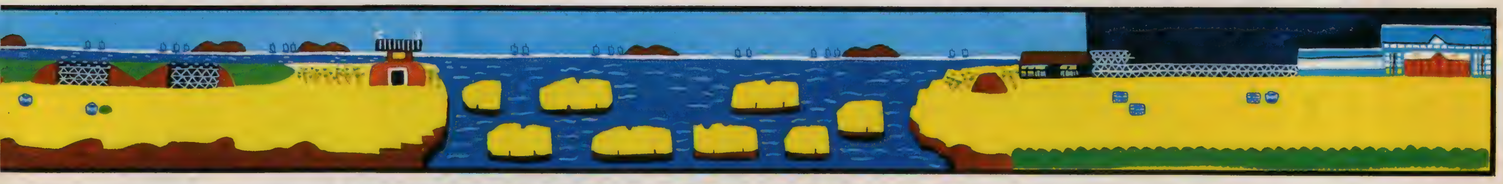
←地下はこんなふうになっている。得なものがいっぱい。











ろなところに隠されている。3つ探して関所を突破しよう。

●ろうそく……普段は飛び越えないと見えない、地下への通路が、バッチリ見えるようになる。タイムが200たつと消えてしまうから、あらかじめ位置をマッピングしておくようにしたほうがいいだろう。

他にも、大入り袋（1UP）や、千両箱（200両）などがあるぞ。隠れキャラとしては、タヌキ、湯のみ、スシ、ツヅミなど、ゆかいなボーナスキャラが続々出てくる。

隠れキャラは、ピョンピョン跳んだり、小判を投げることで出てくるんだ。

とにかくアイテムとキャラクターの数は、他に類がないほど。アイテムなどは、どれがどんな効果があるのかを覚えないといけない。覚えておかないと、何人ものゴエモンをムダ死にさせてしまうだろう。

敵に対しても、自分にとって害のあるヤツかどうかを覚えよう。ムダな戦いは、やらないほうがいいからね。

迷路&地下

キャラを書き出すと、きりがないからやめておいて、次に迷路と地下の入り方を説明しよう。

地下には、千両箱、巻物などのいろいろなボーナスキャラが眠っている。ここへ入るには、マップ上のような隠し階段を見つけなければならない。いちおう、ステージ1の地下への階段だけ公開したので、他の面については自分で探してみよう。道具屋でろうそくを買えば、マル見えなんだけど、ろうそくは買うたびに高くなるから、なるべく自力で探しておいたほうがよいだろう。

迷路には、大入り袋（1UP）などのボーナスが落ちている。迷路の入口は、お店の中にある。お店でお金を払わないと入れないので、お金に余裕がないといけない。

お店は入るだけなら、なにも取られないし、得るものがあるかもしれないから、なるべく入ってみよう。

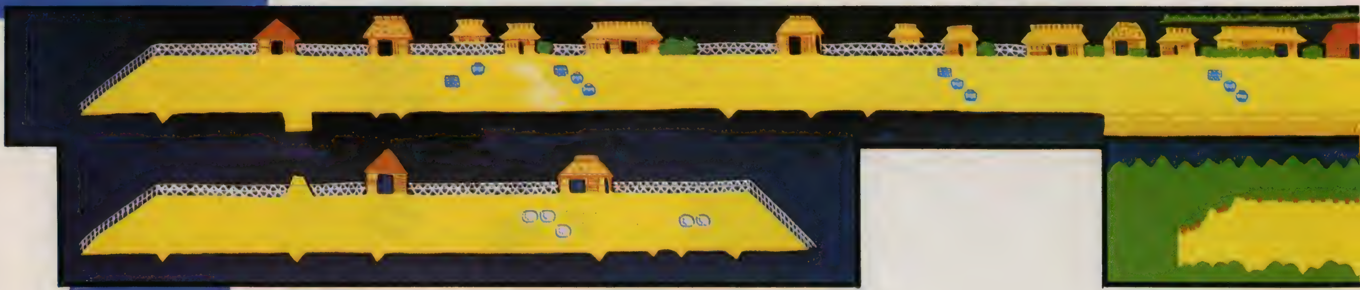
LIFEが少なくなったら……



泊まるにはお金がかかるけど、こんな寝顔が見れるなら安いもの。

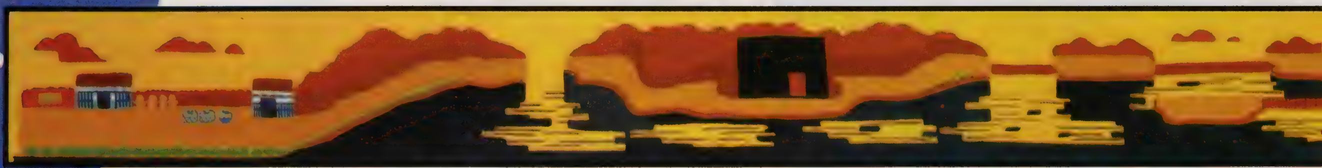


ステージ1



ステージ2

ステージ3





コナミの時代!?

これだけ読んで、見れば、どのくらいすごいゲームかわかってもらえただろう。とにかくキャラ、マップともに、あのグーニーズの4倍というメモリを使っているから、ディスクゲーム以上のおもしろさを持っている。

はっきりいって、マリオ2と対抗できるだろうね。これからはコナミの時代かもしれないぞ。



⬆感動のクリアデモ。男ゴエモンは、また今日も悪を絶つ！



⬆肥後から江戸までの道のりは、つらくて遠いぞ。

なんと地下室も！



お店の中には、地下迷路があるものも。うまく通過するには、まず地図を拾おう。



ワルキューレの冒険 時の鍵伝説



レベルを上げてアイテムを集めろ

ファミリーコンピュータ
ナムコ／©㈱ナムコ
文／MGP座☆手森

血液型、星座、色で自分だけの主人公を作ろう。

ストーリー

マーベルランドに平和を与えていた〝時の鍵〟が、魔王ゾウナに奪われた。時代は逆流して魔物が甦ったマーベルランドは、呪われた島と化した。人々の救いの声を聞いた神の子ワルキューレは、ゾウナを倒し、〝時の鍵〟を取り戻すために立ち上がったのであった。



敵はそれぞれ、青、赤、黒の順に強いから、初めは青い敵と戦おう。また敵の攻撃も、物を投げる、毒をさす、火の玉をはくなどあるから、その敵にあった攻撃を。

はじまりの国では、そんなに強い敵は出てこないから、レベルを7くらいに上げておいたほうがいいだろう。他の国は、船に乗って行こう。

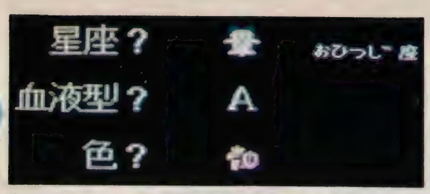
●バベルの塔の裏面発見! 全64面をクリアし、タイトルが出ているとき、✚の上3、下5、右2、左1を押すと、タイトル の色が変わって「バベルPRO」となる。そして新しい64面が始まるよ。(東京都・馬鐘能登男)



アイテムマニュアル

スーパーオノ……オノより強力。石も切れるかな?	回復剤B……体力をかなり回復させることができる。	KEY……宝、扉などを開けることができる。	オノ……木を切り倒すことができる。便利だよ。	短剣……ワルキューレが最初から持っている武器。	回復剤A……あまり体力は回復できないけど……。	マント……熱や寒さから身を守る。砂漠では必要だ。
ランプ……暗闇を明るくする。ダンジョンでは必需品。	長剣……これを持つと、攻撃力がグーンとアップする。	船……波止場から、他の島へ旅ができる。ぜひね。	良いサンドラ……これを持つとピラミッドに入れる。	解毒剤……サボテンやコアクマンの毒をとりのぞく。	ヘルメット……敵から受けるダメージを半減させる。	スーパーマント……マントより強力。重宝するよ。

主人公は女の子



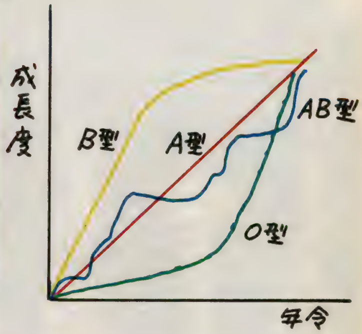
⬆キャラクターを作る画面☆自分だけのキャラを作ろう！

まったくまた出ましたナムコット、どこまで出るのかナムコット。というわけで、ナムコのファミコン用カセット第17弾「ワルキューレの冒険☆時の鍵伝説」を紹介しよう。

このゲームは、ロールプレイングとアドベンチャーの2大ゲームの要素が1つにまとまったものなんだ。君たちは主人公のワルキューレを操作して、呪われた大陸を冒険し、敵を倒して主人公を成長させ、悪の根源ゾウナを倒す。そして呪われた島を元の平和な島にもどさなければならないのだ。しかし、そうかんたんにはゾウナは倒せないぞ。

もちろんコンティニューあり！

しかしこのゲームの広大なマップには驚くぜ。なにせ地上約200画面に、地下迷宮約150画面（スゲェ～）。これはもう、ゼルダやドラクエも目じゃないほど大きい。それにアイテムの数や魔法の数も多く、とくにアイテムなどは、同じものでも強いものと、普通のものに別れているものもあるのだぞ。




⬆敵キャラは木や岩なども平気でつきぬけてくるから注意しよう

まほう




⬆大きい家は宿屋で小さい家はサンドラの店だ！　旅の用意をしよう

さて、このゲームを始めると、スタートとコンティニューに分かれている。初めてゲームをするときはスタートボタンを押すんだけど、そうすると星座・血液型・主人公の色が選べるのだ。つまり自分だけのキャラが作れるとゆーわけ。これで主人公の素質や成長度が決まるから、3～4人くらい別のキャラをパターン別に作るのもいいかもね。またコンティニューのほうは、パスワードを入力するという方法だ。すると今までと同じ状態でプレイすることができる。パスワードは、宿屋に入ったときに出るから、必ずメモっておこうぜ。


⬆サンドラの店の中だ。取れなかったアイテムはここで買っちゃおう！

レベルを上げるコツ

最初ワルキューレは、持ち物も経験もない。どうやってレベルを上げるかというと、敵を倒し、金やアイテムを取っていくんだ。レベルが上がっていくと1つずつ魔法が使えるようになる。また、アイテムは何度か使うとなくなる物もあるので注意しよう。

得点をかせいだら迷わず宿屋に行こう。宿屋に入ってベッドで休むと、体力と知力が回復する。ただし、かせいだお金の分だけだ。また、壁にいろいろと書いてあるのに気づくハズだ。これは、次のレベルまで必要な得点、体力と知力がどのくらいあるか、それと今使える魔法の種類、パスワードなどが書いてあるので、必ず見ておこうぜ。


⬆ダンジョンの中には、ツヨ～イ敵がいっぱいいるから気をつけろ!!


⬆右上に見える青いピラミッドにはなにかが隠されている??


⬆魔法の１つの火の玉。弱い敵ならばこれ１発でカンタンに倒せるぞ

またアイテムを売り買いできる武器屋もあるから、見つけたら入ってみようぜ。

その他にも島の地形などに注意しよう。たとえば、毒サボテンや毒沼は、体に毒が回って体力が減る、砂漠は暑さで体力が減る、落とし穴に落ちるとケガをするなど、いろんなワナがあるから気をつけようぜ。

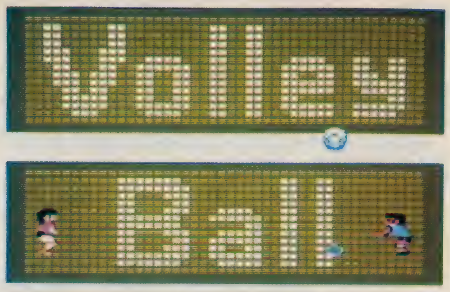
またワープゾーンや、重要なアイテムがある地下迷宮は、井戸やピラミッドがその入口となっている。井戸は、かなり楽に入れるけど、ピラミッドは、特別なアイテムがないと入れないぞ。

敵キャラの種類やアイテムと、魔法の種類は前のページの始まりの国のマップと一緒に載せているから参考にしてくれ。ではまた。


⬆ブービートラップに注意しよう。アイテムに近づくと落とし穴に!!


⬆難関中の難関、砂漠のシーンだ。体力に気をつけながら進もうぜ

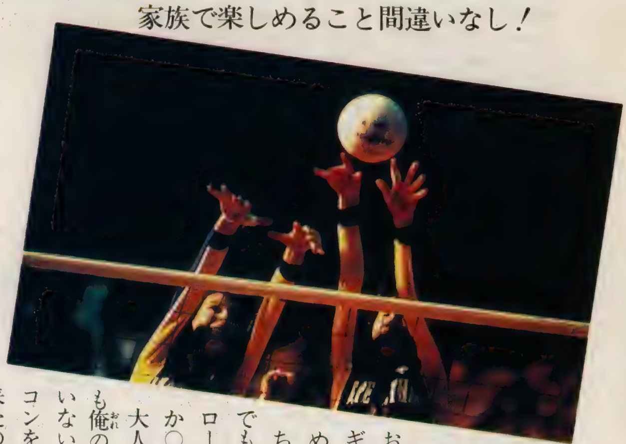
バレーボール



プレイするほど奥深さを知る！

ファミコン・ディスク　任天堂　文／Say

任天堂スポーツシリーズの決定版。
家族で楽しめること間違いなし！



イントロだぜい！

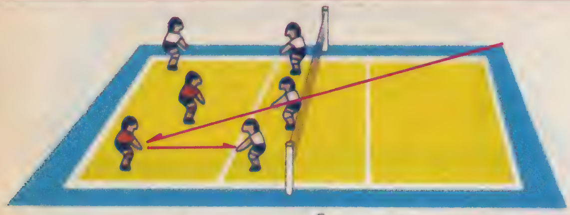
ファミコンのスポーツものは、いつも俺の血を騒がせてくれる。テニスで燃えて、サッカーで血の雨を降らせ、ゴルフで大人になり、オリンピックで国際人になったもんだった。おっと、野球でギョッ君をいじめたことも忘れちゃいけないな。でも近頃は、やれロールプレイだとか○メガだとかが大人気で、ちっとも俺の血は騒いじゃいない。もうファミコンを卒業する時が来たのか、と半ばあきらめていたときに、俺の頭をなぐりつけるソフトが出たのだ。

うお〜、俺は燃えたぜ!!

で、諸君に俺自身の手でコーチをしてあげよう、みっちりとな！フフフフフ。

いきなりゲームなんぞ10年早いワ！

このソフトは、じつに優秀だ。というのも、ゲームモードとトレーニングモードの2種類が用意されているからだ。しかも、男子と女子まであるのだ。以前のスポーツものに、ここまで凝っていたもの



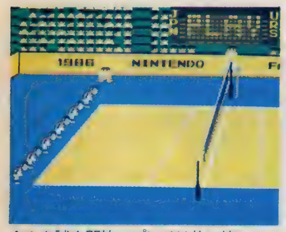
←基本攻撃バリエーション1　レシーブのとき、Aボタンを押すのと同時に、✚を下に押し右前衛にボールを返す。後衛のセンターならば、左右の打ちわけも可能だから、できるはず。



←基本攻撃バリエーション2　セッターがトスをするとき、Aボタンと同時に✚を下に押し右前衛にトスする。上を押すと左前衛にトスがあがるが、左右の前衛どちらが操作可能かを見きわめよう。



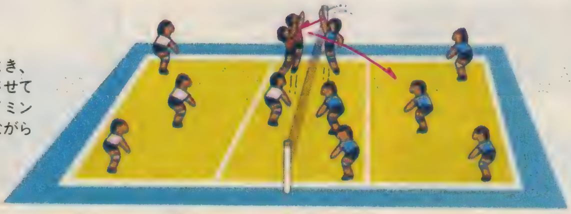
←基本攻撃バリエーション3　セッターで右前衛に返ったボールをセンターにトスする。このときは、Aボタンと同時に✚の上を押すこと。やはりスパイクのタイミングに注意しておこう。



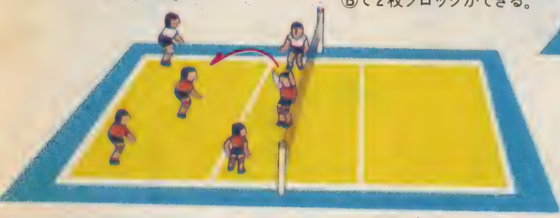
↑さあ試合開始。プレイは礼に始まって礼に終わるんだ。



↑時間差攻撃！　相手ブロックも、ついてこれないね。



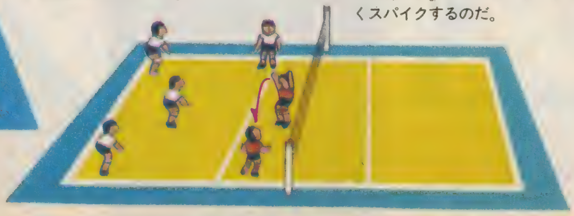
➡2枚ブロック
相手コートにボールがあるとき、あらかじめⒶで前衛を集合させておく。そしてスパイクのタイミングに合わせ、✚の右を押しながらⒷで2枚ブロックができる。



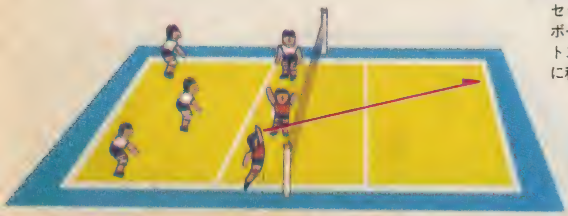
↑バックアタック　セッターがAボタンでトスをあげるとき、✚の左を同時に押すと、ボールはアタックラインを越えて後衛のほうへ行く。これを後衛がスパイクする。タイミングは早めに！



↑クイック
セッターがトスするとき、Ⓑボタンを押す。ボールが高くあがらずに低いトスとなるので、トスをしたらコントロールできる前衛をすぐに移動させてスパイク。



⬇Bクイック
セッターがクイックのトスをするとき、✚の上下どちらかを押してトスすると、左右の前衛に低いトスがあがる。これをタイミングよくスパイクするのだ。



↑クロススパイク　左右の前衛がスパイクを打つとき、クロス側の✚を押しながら打つとクロススパイクになる。図では右前衛だから、✚の上を押しながらのスパイクだぞ！

※自分が左コートの場合

…コントロールできる。…コントロールできない。

✚＋Ⓑ：2枚ブロック

✚＋Ⓑ：強い

✚＋Ⓑ：クロス（もしくはストレート）スパイク

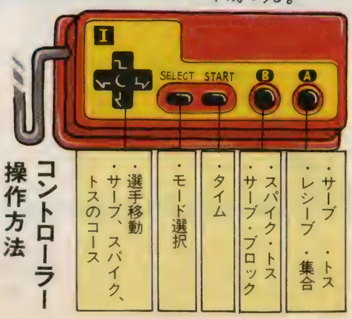
✚＋Ⓑ：ストレート（もしくはクロス）スパイク

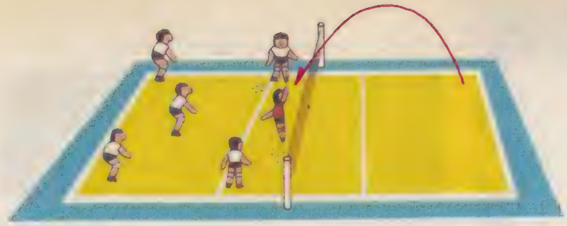
✚＋Ⓑ：フェイント

その他ななめに押してもバリエーションが変わる。

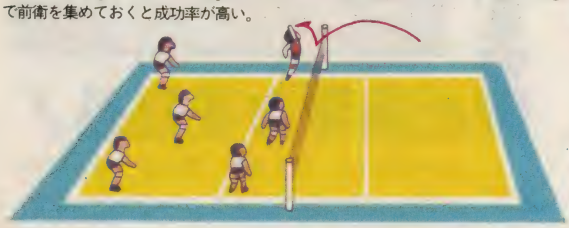
敵の攻撃時＋Ⓐ：前衛が集合してブロックの準備をする。

コントローラー操作方法

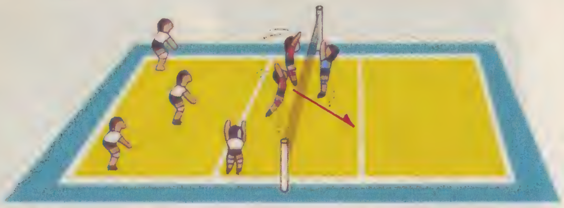




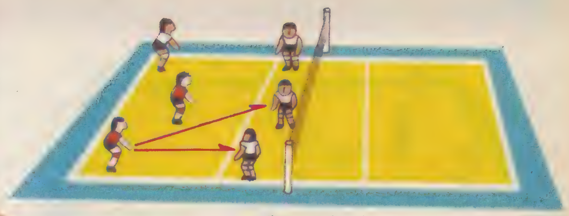
⬆ダイレクトアタック1　スパイクが敵にひろわれたり、敵がミスをしてアタックできなかったとき、しかもボールがアタックラインより前のときに有効。前衛をコントロールしてⒷでスパイクする。タイミングがメチャむずかしいが、あらかじめⒶで前衛を集めておくと成功率が高い。



⬆ダイレクトアタック2　ネットがきつく張ってあるので、ボールはネット上でよくはねる。これは敵コートから返って、ネットではねたボールを狙う。やはりタイミングに注意しよう。また、アウトになるかもしれないのでボールを見て、一瞬のうちに判断しよう。



⬆ダイレクトアタック3(ダブルアタック)　Ⓐで前衛を集めておき、左右どちらかの前衛のトスを残りの2人でスパイク。このときに敵がブロックしたボールを、いっしょにジャンプした、もう1人がスパイクするというものだ。敵に左右されるウルトラC的わざなのだ。



⬆ツーアタック
後衛のレシーブしたボールをそのままスパイクする。ボールの落下点を予想しないと、トスになったりミスしたりするので、Aボタンのフォローを忘れずに！

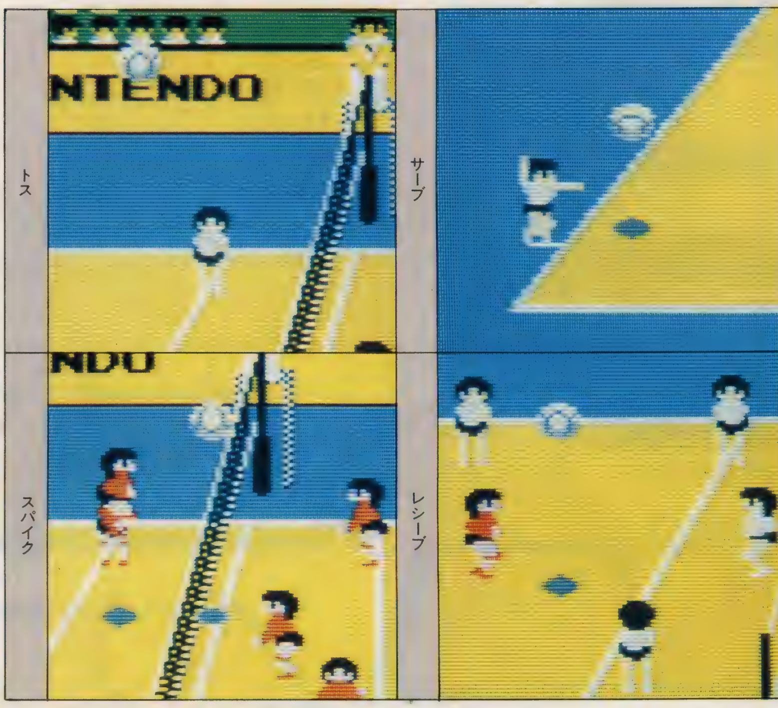
はあったかい？　テニスのビデオ版で女子のがあったけど、あのパンチラに憧れてゲームセンターに足を運んだヤツもいたハズだ。それが今回は始めからついているのだ。さすがディスクだぜ、と感心しているのは俺だけじゃないはずだぞ。世のつねとして、男は女より肉体的には勝っているように、このゲームも男子のほうがボールの動き、人の動きが速くて、強いのだ。しかもバレーボールは、チームプレイが基本だから、チームワークを無視なんてできない。まずはトレーニングモードの女子バレー部に入部して、基本的なことを十分に練習しなければいけない。いきなり全日本の門をたたけば、世界の壁の厚さにぶちのめされるだけだ。さあ、練習あるのみ!!

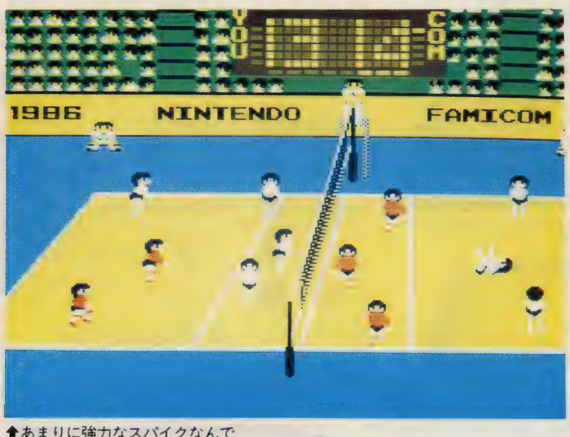
基本練習

何しろバレーは6人でやるから、人間のコントロールが鍵だ！これはバレーすべてにいえることだから、つねに心がけなくてはいけない。そのためにトレーニングモードがあるのだ。これは自分がコントロールできる人間をプレイヤーに教えてくれるという、涙もののモードなのだ。このモードで十分に練習して、どんなときにどの人間が動くかを自分なりに体得しておかなくてはならない。絶対に忘れるなよ！

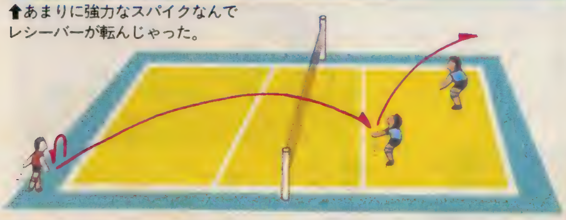
人間の動きが大体わかったら、次はフォーメーションだ。キミたちも知ってのとおり、バレーでは一度ボールを打った人は続けては打てない。ドリブルになっちゃうからな。で、他の人に打たせる

これが基本



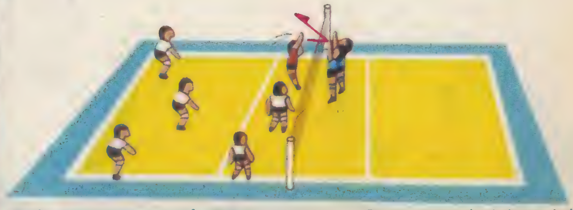


⬆あまりに強力なスパイクなんでレシーバーが転んじゃった。



⬆下手(したて)サーブ　サーブするときに、ボールをトスして地面に着く直前に打つ。このとき、✚の左を押しながらやると、敵の後衛のセンターがレシーブするがミスすることが多い。ただしネットにかけたり、敵の前衛が手を出したりするので、タイミングがウルトラCなのだ。





⬆ブロックアウト　オープン攻撃で、しかもトスをⒶボタンであげて左右にちらす。するとたいていは敵がブロックにくるので、そのブロックにめがけてスパイクする。そのとき、左の前衛ならば✚の上と右を同時に押しながらスパイクすると、ブロックアウトとなる。反対側の前衛なら操作は逆。

出場国一覧



日本
韓国
ソビエト
中国
アメリカ
キューバ
ブラジル
チュニジア

わけだ。そして、その他の人に打たせる方法として何とおりものやりかたがあり、そのときの状況に応じて打たせるわけだ。一応の基本フォーメーションがあるから、まずはこれをマスターすることをすすめる。

これらがマスターできれば、やっと試合に臨めるかな。頑張ってくれ！

さあ応用だ！世界一だ！

基本をマスターしたキミは、世界一を目指したくなったにちがいない。が、世界の壁はハンパじゃないぜ。スパイクは速いわ、ブロックは高いわ、フォローは速いわ、で情けなくなってくる。が、そこであきらめちゃ日本男児じゃない。こちらの技に磨きをかければ、一歩一歩世界一へと近づいていけるはず。そこで、とっておきとは言えないかもしれないが、世界に通用するワザを紹介しよう。今回は図解入りで説明してあるゾ。これらのワザをフルに使えば、中学、高校のレベルから脱して、世界へと近づけるだろう。応用ワザは、さらにそれらの組み合わせによる複合ワザへと発展できるから、ぜひマスターしてほしい。でも、基本をみっちりやって、そして初心を忘れずの精神をいつも心にとめておくように。

相手の国は、全部で7カ国。強い順にソ連、中国、アメリカ、キューバ、ブラジル、韓国、チュニジア。これは、81年と85年のワールドカップの順位だ。さあ打倒ソ連を目指してファイト!!

ゲームセット

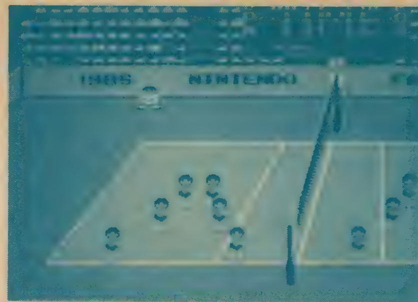
このバレーボール、コンピュータと遊べるのはもちろん、2人で遊べるのが興奮ものなんだ。

ファミコンカップと称して、何人もでリーグ戦、なんて楽しみ方が最高だと思うよ。もち、それまでに自分のテクを磨いたり、他人にはできないようなワザを考えだしたりすることも忘れずに！今、BEEP内では編集者やライターの間でそんな遊び方が大流行。おもしろいぜ!!

よっこらしょ、ヘコヘコ

プレイヤーの動きがすごく新鮮で、カワイクて、エッチでいいんだよなあ。





↑サーブの笛がなる前にポーズを押せば、作戦タイムとなる。



↑バックアタック炸裂！　こりゃあ決まりだね。



↑秘技3枚ブロック。これなら敵のスパイクもシャットアウトだ。

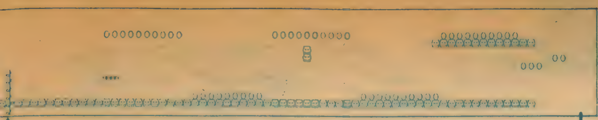
↓一方は大喜び、もう一方はガックリ。対照的だね。



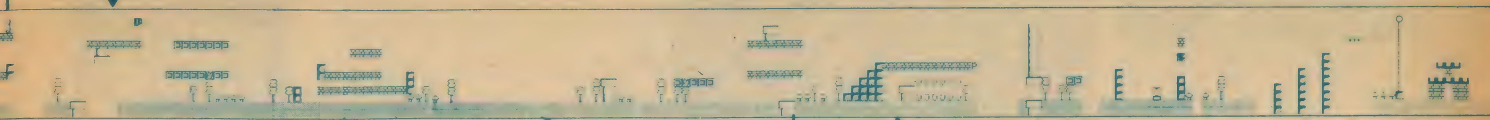
↓主審がインの宣告。逆らっちゃいけませんって。

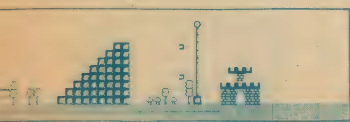


裏には裏の……がある!?



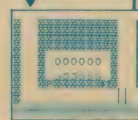




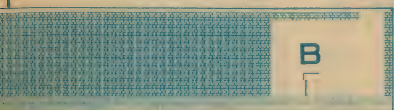


ここでは無限増殖ができる。この面は他にもいくつか可能だ。





緑のパタパタを使って1UPというのも、おつなものだね。

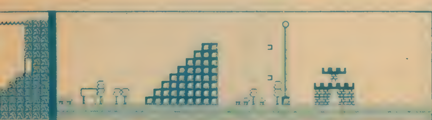




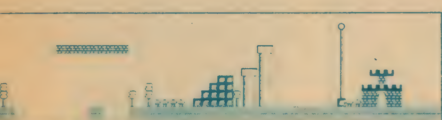
ここも、水面から出ることはできるけど、進むことはできないのだ。



異様に長いファイアーバーがあるから、タイミングを見ていこう。







裏マリオへの道は遠いぞ

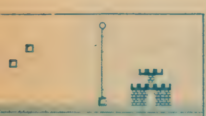
みんな、ピーチ姫を8人助けたかな? 発売以来すでに2ヵ月。もう表を終わった人も多いはず。今回は裏ワールドの攻略法をドーンと紹介しよう。裏へ入るには、とにかくピーチ姫を8人助ける、つまり8周すればよい。

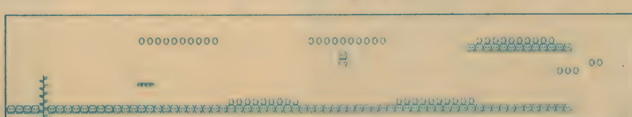
A—1……最初にパワーアップを出そう。これを取る前に右に行って、ノコノコを気絶させておくと百人マリオがやりやすい。雲のステージの後に1UPが取れるぞ。この1UPキノコは、何回死んでもなくならないか➘

➘ら、着実にマリオを増そう。この面は百人マリオができる場所がたくさんあるけど、裏ワールドでは比較的難しい面だから、地図を見て研究しよう。➚

SUPER MARIO BROS. 2

スーパーマリオブラザーズ2
ファミコン・ディスク　任天堂　佐々木好幸

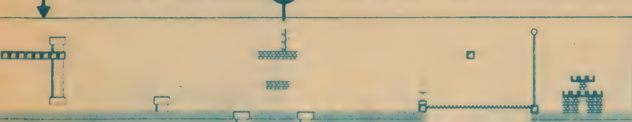


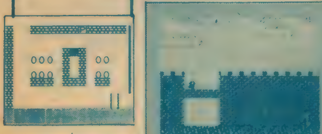


マップの見方

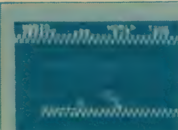
コ	……コイン
S	……10カウントコイン
P	……パワーアップキノコ
☆	……無敵スター
ドク	……ドクキノコ
UP	……1UPキノコ

※隠れてるものは、その文字だけ表示





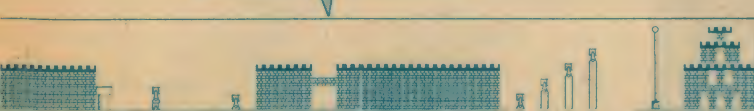
この橋には、乗ることができる。どう利用すればいいのかなあ。

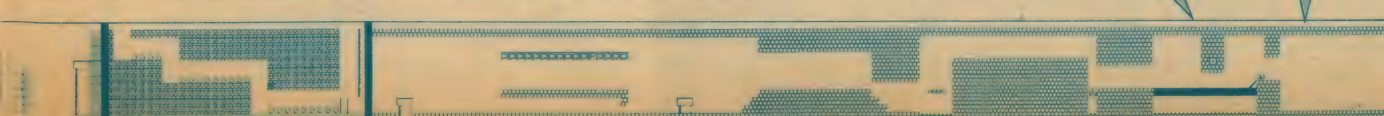


最後のクッパ。ここまでくる力があれば、勝ったも同然だ。

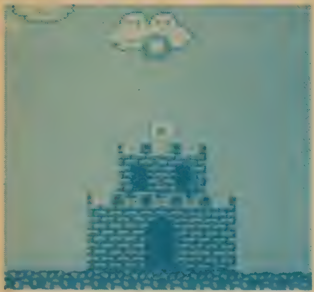


ドアを開けると、ピーチ姫が……もうおなじみのエンディング。





裏マリオをエンジョイしよう

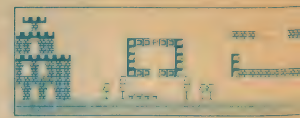


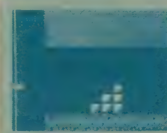
➡ちゅど〜ん。花火をあげてどんどんクリアしていこうぜ！

↖A—2……1UPキノコを出したら、キノコが画面から消えたころに、連続ジャンプ！ パワーアップは無理して取るとアブナイよ。後半はエレベーターで天井へ行こう。ハンマーブロスとキラーの攻撃はキビシイのだ。上を通ると、ワールドBへワープできる。

A—3……風にさえ注意すれば、かんたんにクリア。最後にジャンプ台とカメ乗りを使って、旗を越えればワールドCにワープできるのだ。↙

ワールドA—1



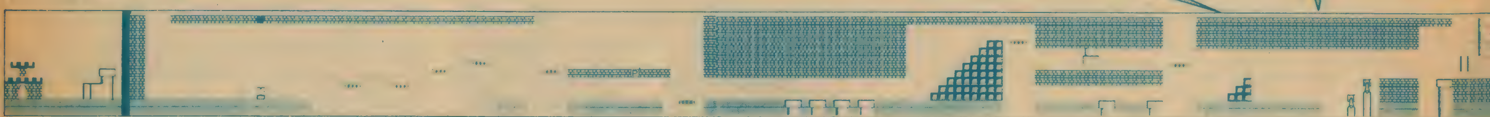


いちおう、上にのぼることもできるけど、前には進めない。

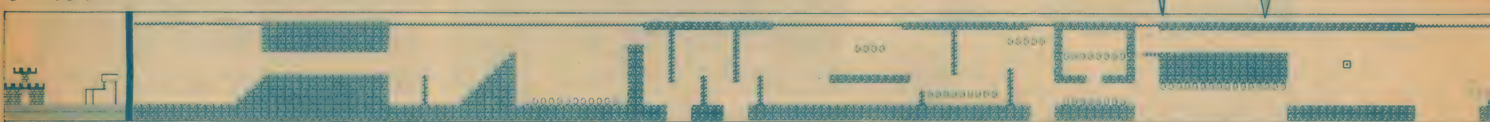


なんとこんなところでカベヌケか！ 見えにくいとは思うけど……。

ワールドA—2



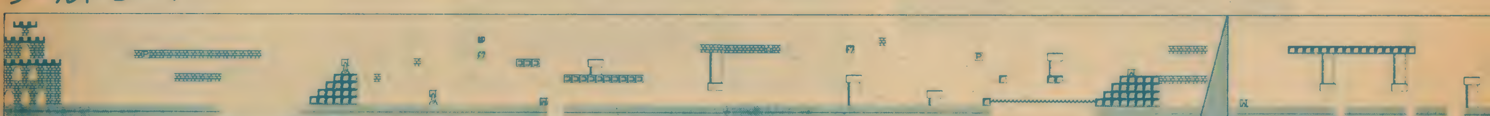
ワールドB—2



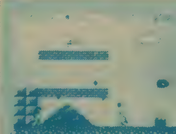
ワールドC—1



ワールドD—1







パタパタに乗ってジャンプしたほうが楽に行けると思うけど……。

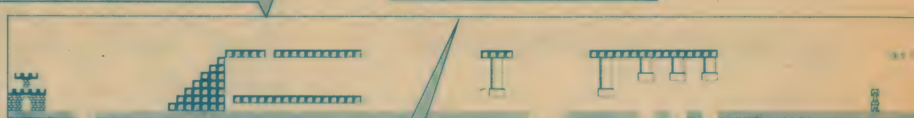
↙A—4……前半はファイアーバーの動きに注意。バブルは数秒間止まったときを待ったほうが安全。後半はキラーとジャンプでかわせ。クッパは楽に飛びこせる。

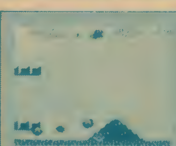
B—1……着実にコインやキノコを取ろう。小さいマリオのときには、思わぬ隠れブロックで……。



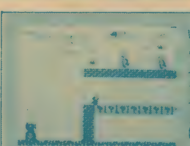
うまく落として追いかければ、1UPも可能。でもムズいよ。

ワールドD—2





できなかったら、パタパタとのタイミングが問題なんだ。

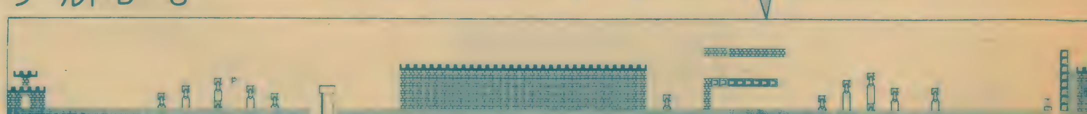


ハンマーブロスが続々と出てくる。素早く駆けぬけないと、イタイ目に。

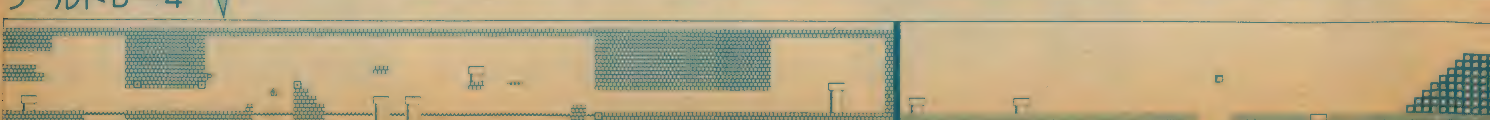


ファイヤーバーをスクロールて消してから取ればラクチンだ。

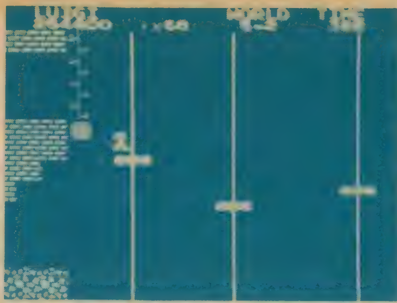
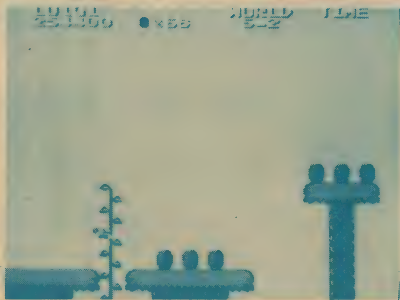
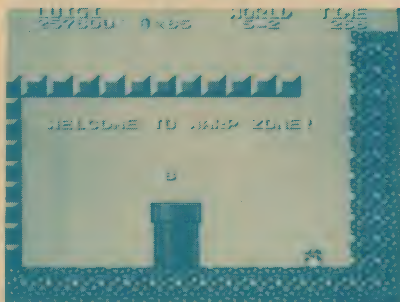
ワールドD—3



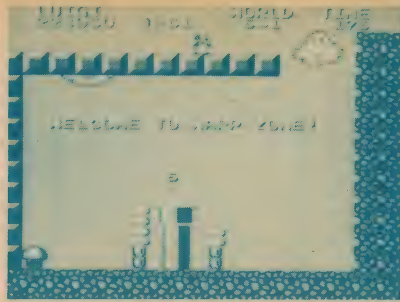
ワールドD—4



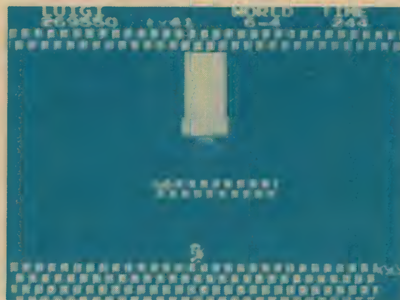
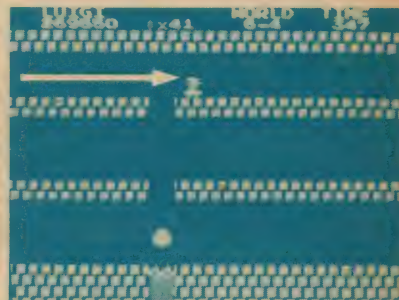
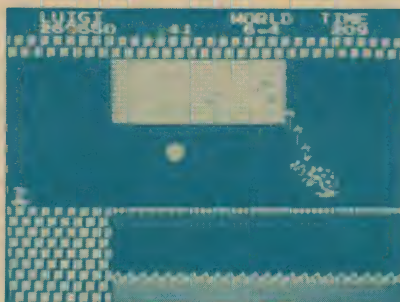
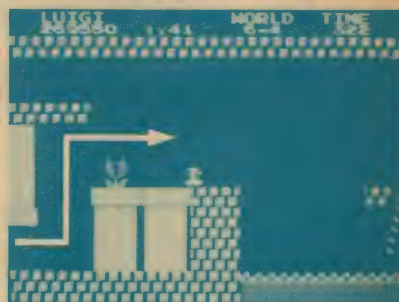
B—2……地図を見よう。
B—3……スーパージャンプ台が3ヵ所ある。ムリに遠くまで飛ばないこと。スクロールを活用しよう。
B—4……一見、迷路面と思わせるフツーの面。裏ワールドで一番簡単！　最後の土管はワールドDへワープ。
C—1……地図参照。
C—2……前半のフクプク以外は楽勝。
C—3……こりゃムズイ。ジャンプ台の連続で、おまけに敵を倒さないとジャンプ台がなかったりする。
C—4……これもムズイ。でも慣れてしまえば……。ノコノコを下に落としたときの「ゴー」という音、好きです。
ワールドD……地図を見てネ。
ということで参考にしてガンバロウ！

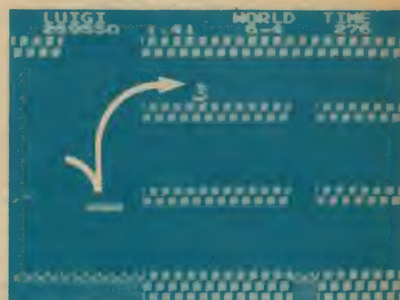
ワールド5—2。エレベーターをうまく使えば、ほうらワールド8へ。



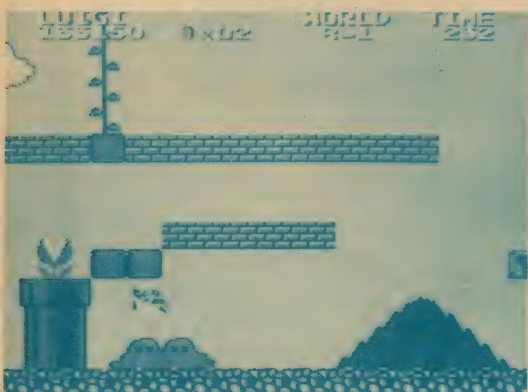

ワールド5—1のワープゾーン。マリオの場合はパタパタを利用！

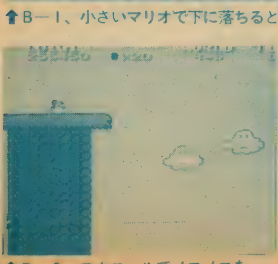
ワールド6—4は、おなじみループ面になっている。矢印のとおりに進もう。



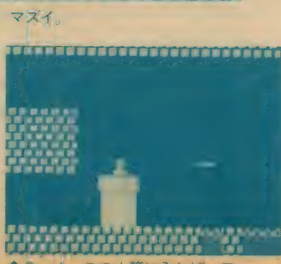
なかなか進まない人のために



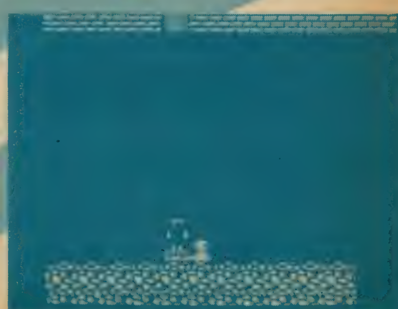
⬆B—1、小さいマリオで下に落ちると、マズイ。



⬆B—3、スクロールでノコノコを確認してから、ジャンプしよう。



⬆B—4、この土管に入れば、ワールドDへ行けるのだ。



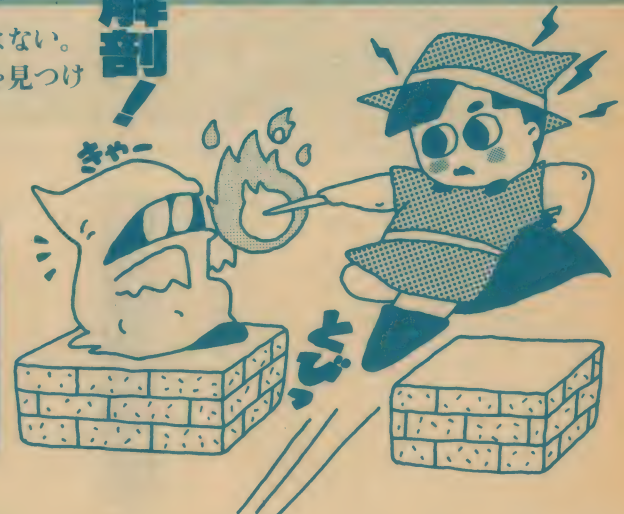
⬆B－1、こういうところで1UPを取るのはムズイ。でも土管の中央に……、

ソロモンの鍵™

敵の動きを徹底解剖！

ファミリーコンピュータ
テクモ　文／松川孝一

攻略法は1つではない。自分なりの方法を見つけよう。



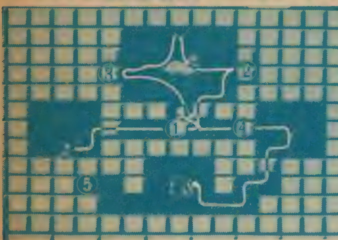
目的は単純でも……

今度、テクモから発売される、思考型アクションゲーム「ソロモンの鍵」は、子供はもちろん、大人まで楽しめる構成になっている。

僕らが操る主人公は魔法使いの「ダーナ」で、12星座宮×4面＋2面という、50面を通り抜けるのが目的だ。

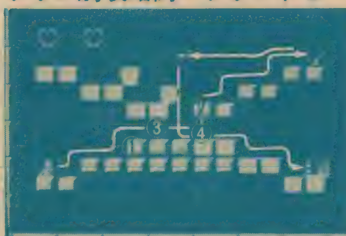
各部屋にある鍵を取って扉を開き、そこから出ると1部屋突破！　という感じ。文字にすると単純だが、石や鍵、扉の位置、そしてどんどん出てくる敵キャラなどをうまく把握して、隠れボーナスキャラを手に入れながら進むのは、なかなか骨が折れるのだ。

ラウンド別攻略例　ラウンド1



①—ゴブリンを落として殺す。
②③—ファイヤーボールがあるゾ。
④—チェンジターゲットあり。
⑤—ここで石を消すと、なんとベルが……。

ラウン別攻略例　ラウンド2



①—メルトナの薬がある。取れば……。
②③—②のマンダのツボをとって、③で待つ。
④—石をつくって上に行く。上へ登ってベルとカギを取ったら、ゴールへまっしぐら。

基本をマスターしよう

ここでは一般に通用するテクを説明する。

敵キャラの攻撃をはばむテク

ⓐ下に落ちると死ぬ敵……石を出しておびきよせ、石を消して落とそう（ゴブリン、ガーゴイル、ドラゴンに有効）。
ⓑ近づいてきて、どんどん下に落ちる敵……手前に落とし穴を作って、どんどん落としてしまう（サラマンダー、デモンズに有効）。
ⓒ空中を往復している敵……石を出して、それぞれのタイミングをずらすとかなり楽（ヌエル、ゴーストに有効）。
ⓓ火をはく敵、石に当たるとはねかえる敵……石を作って盾に使う（ガーゴイル、パネルモンスター、ヌエル、ゴーストに有効）。
ⓔ石のへりに沿って動く敵……うまく石でかこって、とじこめておこう。

また、危険なときは自分がとじこもるのも大切。逃がすのもテクの1つだ（スパークボールに有効）。

その他のテク

ⓐ体を半分のりだして、遠方へ石を作ったり消したりのテクで、跳びうつろう。
ⓑマンダのツボはこまめに取ろう。
ⓒコンティニューモード（ゲームオーバー時に……）があるんだけど、自分で探そう。

これらのテクが向上したかどうかは、前作に引き続きGVD（ゲーム偏差値）で教えてくれるのだ。この気配りは、さすがテクモと思う。解き方は無限にあるから、いろいろ試してみよう。

でも、ただがむしゃらに出口を目指せばよいというものではない。そのおもしろ味を増すためにも、ピロリン（ポーズのこと）をして作戦を練ってみよう。

ラウンド別攻略例　ラウンド3



①—火の玉のタイミングをはかり、上へ。
②③—石をこわしたら外へ逃げ、スパークボールを外に出して、フタをする。
④⑤—④でゴブリンをファイヤーボールで殺し、ガーゴイルを落とす。⑥⑦—石を作って脱出。

ラウンド別攻略法　ラウンド4



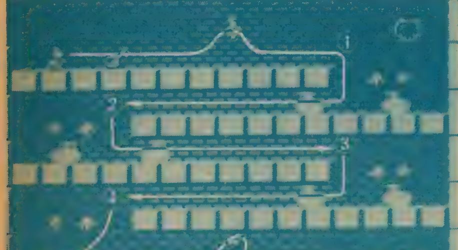
①—様子をうかがって下へ降りる。②③④—石を作ってスパークボールをにがす。⑥—石を作ってゴブリンが乗ったらこわし、殺す。時間があれば⑦の印を取って隠し部屋へ行こう。

1〜6面でお目にかかれる敵

名前	行動範囲	落下	石
ゴブリン	床（ブロック）	効く	叩いてこわし進む
デーモンズヘッド	鏡から床まで	効かない	こわして反転
パネルモンスター	固定	／	火をはいてこわす
スパークボール	壁や岩に沿って動く	／	こわさずに沿って動く
ガーゴイル	床（ブロック）	効く	火をはいてこわし進む
ドラゴン	床（ブロック）	効く	火をはいてこわし進む
ゴースト	横移動（空中）	／	こわして反転

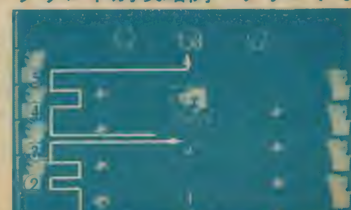
⬆これらの敵の動きを覚えておけば、先の面へ行っても応用が効くから、確実にマスターを！

ラウンド別攻略例　ラウンド6



①—タイミングを考えて降りる。
②③—石をタテのかわりにしてゴーストをふせぐ。
④—下のゴブリンが右をむいて通りすぎたらとび降り、走ってきたらジャンプしてゴールへ。

ラウンド別攻略例　ラウンド5



①—できるだけ右にファイヤーボールをうとう。
②③④⑤—ガーゴイルは、石を作っておびきよせてから下に落とす作品だ。反対から火をはくヤツがいるけど、石をつくってカベにしよう。

テレホビー族のひろば

キミの発見した㊙ハイテクを送ろう!

担当/NAKAZY

◀ファミリーコンピュータ

ドラゴンクエスト

スタート時の最高HPを変える方法

●コンティニューを使わないでスタートすると名前登録ができるが、そのときの名前によって、最高HPが13〜16まで変わるんだ。例をあげよう。

HP・16
ろーら・くえすと・ろと・かわむら・やすえ・まなぶ……etc

HP・14
どろる・ふじみ・まどか・りゅう……etc

HP・13
ゆきのん・みやおお・あくま・おまえ・りょうつ……etc

ほかにもたくさんあると思うよ。

（大阪府・名なしのゴンベエ）

▼始めるときのHPが低いほど成長が早いんだけど、たまーにレベルアップしてもあまりHPが上がらないのもいるので、あしからず。

魔界村

武器が当たってないのにタワーモンスターを倒せる方法

●ステージ3のタワーモンスターの下に、オノかたいまつを投げる。すると、まったく当たってないのになぜかタワーモンスターをやっつけられる。

（茨城県・高橋明夫）

レッドアリーマーを消してしまう方法

●まず、レッドアリーマーの体が3分の1くらいだけ見えるところまで行きます。そこで、まっすぐ飛ぶ武器（ヤリが一番よい。十字架ではとどかない）をレッドアリーマーに向けて1発だけ射ちます。そして、当たったと同時に、左方向へ約1画面分もどります。その後もう1度右へ行ってみても、レッドアリーマーは出てきません。

（東京都・それが知りたい）

▼他多数の皆さんが報告してくれました。



▲右端にレッドアリーマーの体が3分の1くらいだけ見える。

グーニーズ

壁にうまるバクダン

●1面にダイヤが3個並んで出るところがあるが、そこの右側の壁にジャンプしながらバクダンを置くと、壁の中にバクダンがうまってしまう。このバクダンは、ちゃーんと爆発するよ。

（東京都・飯島宏（11歳）＆誠（6歳））

フォーメーションZ

ヘラを撃っていると意味なく100点入る方法

●連射機能つきのジョイスティックをつなぎ、エアロ形態にしてⒷボタンを押し続ける。少しすると「ヘラ」が出てくるので、高さをあわせてずーっと撃ち続けよう。そのうちイクスペルがつぶされそうになるから、うまく逃げよう。するとなぜか100点入るんだ。

（青森県・佐藤英輔・10歳）

◀セガSG・SC・マークIII

ゴーストハウス

セガにもあった、ソフト上で本体リセット!!

●電灯をさわって屋敷がスパークしている間に火の廊下（ろうか）につっこんで死んでしまうと、「ピー」という音がして、画面に「SEGA・MARKIII」と出てくる。つまりリセットされてしまったわけだ。

（静岡県・河西康）

ミッキーくんが背筋運動?

●まず、写真のような場所に行きます。そしてⒶ地点に行き、右のほうへ飛び降りて、着地したらすぐにしゃがみます。少ししたら、コントローラーの左下を押し続けます。するとミッキー君は、バタバタと背筋運動みたいなことをし始めます。

（埼玉県・せがのつよちゃん）



面クリBGMがおかしくなる方法

●ドラキュラを普通に5人倒すと出口が出現し、そこに入るとメッセージが出て面クリアとなるが、電灯にさわって屋敷がスパークしている間に出口に入ると、BGMが途中でプレイ中のBGMに変わってしまう。

（静岡県・河西康）

マシンガンジョー

隠れキャラ発見

●ゲームが始まってから3人目に出てきたやつを最初に殺すと、人魚が海を右から左に泳いでいき、1万点入る。これは2面以後でもOK。出てくる隠れキャラは、自分でためしてみてね。

（神奈川県・穂谷野修）



特製オリジナルグッズがもらえる

「テレホビー族のひろば」にキミの見つけた㊙ハイテクを送ろう!

「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、ウラ技、バグなどを募集しています。書き方は自由ですが、技の紹介（やり方）は、なるべく具体的に書き、もし写真（図解も可）があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障をおこしたりする技は一切お断りします。なお、10月号からは、掲載者全員にすてきなBEEP特製オリジナルグッズ（Tシャツなど）をプレゼントします。

※原稿はすべてたて書きにし、左記まで送ってください。

〔送り先〕
〒102 東京都千代田区四番町2-1
（株）日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室テレホビー族のひろば係





ビデオゲーム ハイテク情報

刺激的なハイテクで暑さなんかブッとばせ!!

担当/風太郎
協力/たこぴー

エンパイヤシティ

「エンパイヤシティ」のボーナス点

1つのラウンドを、敵ひとりに対して弾1つでラウンドクリアすると、1万点のボーナス。敵に弾が当たると赤い印が出るけど、これを出せば出すほど点が入るんだ。でも、弾の数は限られているから、使いすぎて、ボスを倒すときにはもう弾がないなんてことにならないでね。またクリア時に残った弾もボーナス点になるから、どっちが得かは自分で調べること。女の人は、撃つと逆に減点されるから注意しよう。

(たこぴー)

「エンパイヤシティ」のかくれキャラ

ラウンド中に下に何気なくある小箱。ちょっくら撃ってみると、あれっ? やっぱり隠れキャラがありました。

弾……自分の弾の数が増える。

$袋、金ののべ棒……ボーナス点。

ヘルパ(ウィズで出てきた、味方のドラゴン)も出るよ。

(たこぴー)

サラマンダ

「サラマンダ」のボーナス

ゲーム中に自機をパワーアップさせてくれるパワーユニット。ただパワーが上がるだけかと思いきや、2000点も入るんだ。だからといって、ユニットに目がくらんで壁などにぶつからないでね。

(たこぴー)

「アルゴスの戦士」

キミを空の旅へご招待

ラウンド3や7などは、上からのカーネルの攻撃に気をとられ、石を踏みはずして下に落っこちたり(他の面はただの地面)、とっても面倒くさいんだけど、これをかんたんにクリアする方法があるんだ。

カーネルが自分に突っ込んできたら、すかさずジャンプ! カーネルの頭上に着地したら、そのままジャンプしつづけ、ラウンドの最終地点まで乗っけてもらおう。ただし、得点はかせげないけど。

(Ⓘ+風太郎)

「アルゴスの戦士」のデモを消そう

コインを入れてスタートするとストーリーが出てくるけど、1Pボタンを押すと、そこでストーリーの表示が終わって、すぐプレイすることができるんだ。コンティニューするときに出る数字なんかも、攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押せば消すことができるよ。

(風太郎)

もうレオンには泣かされない

洞窟のラウンドは、レオンがとってもうっとうしい。そこで倒し方のコツを2つ紹介しよう。まず、レバーをレオンのいる側へ傾けたら、即座にレバー・上+アタックボタン。すると、自分の武器がちゃんとレオンに当たるんだ。もう1つは、レオンの真横に登る前に、右なら右、左なら左といったようにレオンのいる側へ1度自分を傾けてから、レオンの真横でアタックボタンを押してみよう。さっき傾けた方向に武器が飛ぶよ。これは、武器を出す前にどっちを向いていたか、コンピュータが覚えているからなんだ。でもこれは、洞窟を登るラウンドでのみ有効だ。

また、主人公の下半身はレオンの舌に当たってもやられないよ。

(Ⓘ&風太郎)

キミは地獄を何回体験できるか

ラウンドクリアにもたついてタイムがなくなると、大きな顔が主人公めがけて突っこんでくる。でもこれは、顔がちょうど下にもぐり込んだときにジャンプすれば飛び越えられるんだ。そうしたら敵をバシバシ倒して点数をかせげるんだけど、大きな顔は何度も襲ってくる。こっちも負けじと何度もよけていると、俗にいう「鬼」のような速さで、もう死を待つのみ……。

(Ⓘ&風太郎)

まだまだあったのだ

ウルフ一族の1万点ボーナスは今までも2、3紹介してきたんだけど、じつはまだあった。これはインドラは必要ない。ただ塔狼従撃波の前で立ち止まったら、回転攻撃(レバー・上+アタックボタン)で速攻にやっつけると、これでも1万点ボーナスが取れるんだ。でも今までの中では、けっこう危ない技だね。

(たこぴー)

アマテラス

「アマテラス」のかくれキャラ

アマテラスで、途中に出てくる丸太を何発か撃っていると、どこかで見たようなキャラクターが出てくる。これを撃つと1000点のボーナス点がもらえるよ。

(Ⓘ)

ASO

「ASO」の逆パーツも役に立つ

パーツを集めてパワーアップする「ASO」では、逆パーツは嫌われているけど、役立つこともあるんだ。それはRパーツ(リバース、つまりワープの反対のこと)なんだけど、たとえば8種類あるアーマー、それぞれのアーマーは3つのパーツにわかれていて、前、左、右の順に出現する。だからもし右のパーツだけがないなんてとき、もしRが出たら、取ってもどってみよう。さっき左のパーツがあったあたりに、右パーツが出現するんだ。また、何回もRでもどって点かせぎ、というのも可能だ。

(風太郎)

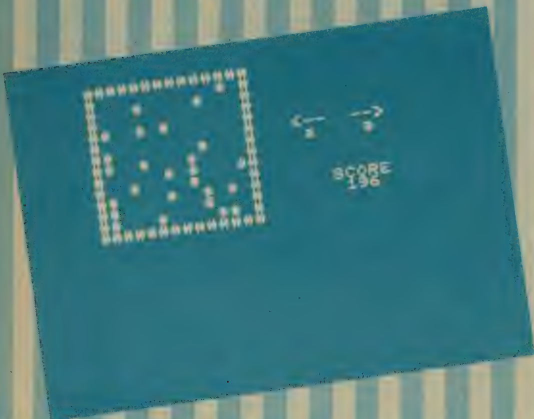
「ハイテク情報」原稿募集!

編集室では、全国のビデオゲームファンから、多くの情報を集めています。
みんなの知らないビデオゲームのハイテクやおもしろい情報を知っていたら、ハガキか封書で送ってください。採用者には記念品をさしあげます。
送り先 〒[illegible] 東京都千代田区[illegible] 日本ソフトバンク 出版事業部 BEEPビデオゲームハイテク情報係

「とりあえずTINYANだよ」

by TINYAN

【第1回】とりあえず曲がっておこう



まったくTINYANってば、勝手にタイトル変えちゃうんだもんなー。いいや、ページ減らしてイジメちゃうもんねー(担)。

PC-98シリーズ、PC-88シリーズ、PC-80シリーズ、PC-60/66シリーズ、FM-7/77シリーズ、X1/turbo(Hu-BASIC)シリーズ、MSX/2

①開会のことば

えー、本日は天候にもめぐまれ、じつにすばらしい……

――40分経過――

というわけで、狂の時代はTINYANの気まぐれで終わりです。

今回からは『とりあえずTINYANだよ』が始まります。今までとどう違うかというと……、何も変わっていないんですね。単に、題を新しくしたかっただけ。それじゃ・・・・あ、とりあえず始めましょうか。

②たいにゃんの秘密

△月×日(古い表現だなあ)

「ちょっと、たいにゃん。プログラミング中に悪いんだけど、聞きたいことがあるんだ」

「にゃーに?」

たいにゃんは、パソコンに向かったまま返事をした。

「前から思っていたんだけど、たいにゃんは、何しに地球に来たんだい?」

「前にも言ったじゃにゃいの。あたしの宇宙船が、偶然、地球の近くでトラブル起こしちゃったって」

それを聞いたTINYANは、少しむっとして、

「バカにするんじゃない! それじゃあ、キミがここに来てすぐ地球の言葉を話せたのも、偶然だと言い張るつもりなのかい?」

「そーよ、偶然にゃの」

この、たいにゃんの一言で、TINYANはとうとう、

「てめえ、このウソつきネコが! 何か理由があるはずだろう。友好のためとか、侵略しに来たとか……。そうか、わかったぞ。きさま、悪い宇宙人だな。よくも地球を征服しようとしたな」

と言うと、たいにゃんの首を絞め、

「おまえのようなネコは、こうしてくれる!」

たいにゃんは苦しがって

「ゴホッ、ゴホッ。TINYAN、やめてよお。ゴホッ、いたいよお。話すから!」

それを聞いて、TINYANは手をゆるめ、

「じゃあ、聞かせてもらおう」

「あー、死ぬかと思った。本当はね、あたし、お休みが取れたから……」

「まさか、遊びに来たとか言うんじゃないだろうな?」

このTINYANの一言で、たいにゃんは、遊びに来たと正直に話しても、とてもじゃないが信じてもらえそうもないと感じ、

「あのね、本当はね、えっと、その……。そうそう、地球の植物の調査と、サンプルの採集に来たの」

それを聞くと、TINYANは笑い出し、

「へー、たいにゃんの星では、そういう自然の調査をすることが遊びなんだ。こりゃおかしいや」

「え? それ、いったいどういうことにゃのよお」

と、たいにゃんが聞くと、TINYANは、

「キミが地球に遊びで来たことぐらい、宇宙船のコンピュータのメモリを解読した時点でわかっていたよ」

「そ、そんにゃあ!」

「いやあ、おもしろかった。それにしても、あんなにこわがるとは、思ってもいなかったよ。ゆかいゆかい」

「ひどおい。知ってて、あたしをからかっていたのね。あんまりよ。ふみ~~~ん」

「こらこら、泣くんじゃないよ。これで涙をふいて」

「ガリガリ!!」

「あいたたた。たいにゃん、何するんだ」

「これはお返しよ。ほ、ほんとうにこわかったのよ。グスン。バカバカバカ、バカ、バカ……」

「急にひっかくんだもんな。おい、たいにゃん。たいにゃん? あ、もう寝ちゃってる。何だかんだいっても、やっぱりかわいいもんだな」

「こら! TINYANとたいにゃん! だれが、ラブコメまがいのことをやれって言った? 作者は私なんだぞ」

「ちょっとくさかったかにゃあ。でも、別にいいじゃにゃいの」

と、たいにゃんは答え、さらにはTINYANも、

「そうそう、どんな話にするかは、主人公の自由だろ」
「ちくしょお、作者の言うことを聞かない主人公たちなんて、大きらいだあ!!」

③ひらきなおった作者

さて、ゲームの説明ですが、例の2人組がつまらんラブコメもどきに貴重なページを費してしまったので、かんたんに。それにしても、あいつらあ。何を考えているんだか…、あ、失礼。内容でしたね。

物にぶつからないように動きまわる、ただそれだけ。キー操作は右上に表示されます。右折と左折のみができて、1回方向を変えるごとにキーが変わります。おしまい。ちゃんちゃん。

「ひどい作者だなあ」
「にゃーんにも考えてにゃいね」

④あと書き

そんなもん書いてやるもんか。作者は強いんだぞ。T-NYANとたいにゃん、今に見ていろ。今回の仕返しは必ずやるからな。はっはっはっ。

「どーせロだけさ」
「そんにゃものね」

本気だぞ〜〜〜!!

各機種共通リスト

```
10 DIM D(13,13):PRINT CHR$(12);:LOCATE 17,5:PRINT "<--  -->"
20 FOR I=0 TO 13:D(I,0)=1:D(I,13)=1:D(0,I)=1:D(13,I)=1:NEXT
30 LOCATE 20,10:PRINT"SCORE":LOCATE 0,0:PRINT"##############"
40 FOR I=1 TO 12:PRINT"#            #":NEXT:PRINT"##############"
50 X=1:Y=7:U=1:V=0:P=0:C=300:GOSUB 140:GOSUB 150
60 LOCATE X,Y:PRINT" ":A$=INKEY$:IF A$=R$ THEN GOSUB 140:GOTO 80
70 IF A$=L$ THEN GOSUB 150
80 X=X+U:Y=Y+V:LOCATE X,Y:PRINT"@";:IF D(X,Y)=1 THEN 100
90 R=RND(1):P=P+1:LOCATE 20,11:PRINT P:FOR I=1 TO C:NEXT:GOTO 60
100 FOR I=1 TO 12:LOCATE 1,I:PRINT"            ":NEXT
110 LOCATE 3,5:PRINT"GAME OVER":LOCATE 1,10:PRINT"REPLAY SPACE"
120 IF INKEY$<>" " THEN 120
130 RUN
140 S=U:U=-V:V=S:R$=CHR$(INT(RND(1)*26+97)):GOTO 160
150 S=U:U=V:V=-S:L$=CHR$(INT(RND(1)*26+97)):GOTO 160
160 S=INT(RND(1)*12)+1:T=INT(RND(1)*12)+1:LOCATE S,T:PRINT"*":D(S,T)=1
170 C=C-5:LOCATE 18,6:PRINT L$:LOCATE 23,6:PRINT R$:RETURN
```

ファミコンゲームをプログラム!?

ファミコンユーザーに、またまた大ニュースだ。

今度、ファミコンディスクシステムに、パネル言語PALPS(パルプス)というのが載ることになったのだ。そこで、こいつについてちょっぴりお教えしよう。

PALPSとは、Panel Language Program Systemの頭文字を取ったもので、パネル言語処理システムという意味だ。ファミリーベーシックというシステムがあって、いろいろなプログラムを作ることができたことは、みんなも知っているネ。このPALPSというのも、そのようなものだ。ただ、こいつはすこぶる優秀なヤツで、プログラムのことなんてよくわからないよーという人でも、かんたんにプログラムを作れるようになっている。

その秘密はパネルだ。じつはこのシステムでは、いろいろな命令が、絵のかいてあるパネルになっているんだ。だからプログラムはこのパネルを並べたものとなっていて、直感的に作ることができ、わかりやすいものとなるわけ。

さらに、いま流行の人工知能的なこと(自己増殖・自己修正)もできるという、すごいシステムだ。

ところが、PALPSには、もっとすごい役目があるんだ。それは、ゲームの新しい楽しみ方の開発だ。今までのゲームの主人公の動きは、コントローラーで制御するほかなかったネ。ところが、このシステムを使うと、ちがった楽しみ方ができるんだ。たとえば、ディスクのA面にPALPSが入り、B面にゲームが入っているとしよう。そうすると、A面のPALPSで、前もってキャラクターの動きをプログラム化できれば、B面のゲームをプレイするとき、コントローラーで動かすのとはちがったおもしろさが味わえる。

しかも、自分の作ったプログラムを友だちにわたして遊んでもらうこともできるし、通信で送ることもできる。

また、いま準備中のファミコンネットワークでも、PALPSによるゲームを考えているんだそうだ。

ちょっと難しかったかもしれないけど、とにかくすごいシステムらしいということは感じられたと思う。この秋から順次登場するとのことだから、楽しみに待っていよう。

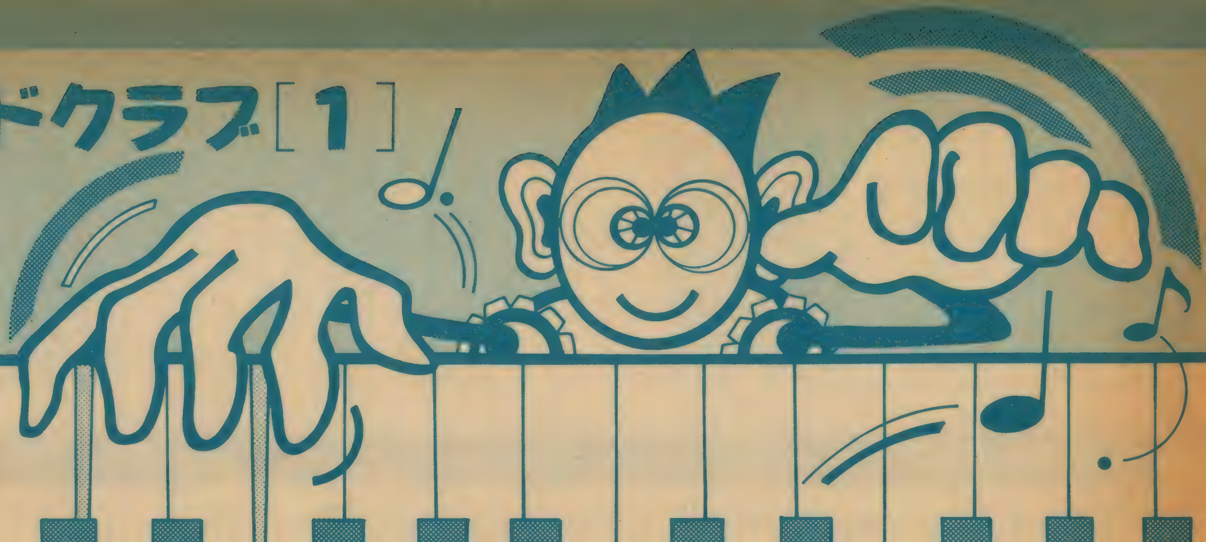
(文/浮田利康)

▼この絵はBEEPで想像して描いたものです。





▶これが、PALPSの特徴である、パネルの画面だよ。



サウンドクラブ[1]

イラスト　村田おさむ

サウンドにもの申す

文／富田　丈

本誌6月号のゲームサウンド特集の大反響にこたえ、BEEPがおくる新連載！

サウンドのないゲームなんて

みんなは、ビデオゲーム、あるいはファミコンなどをプレイしていて、もしゲームに音が付いていなかったら……と考えたことはないかな。ゲームの企画性やグラフィックに目を奪われ、つい見逃しかねないサウンドは、ゲームの世界観を作る上で重要な柱の1つであり、これがなければゲームも味けないものになってしまうだろう。

もともと、聴覚情報というものは視覚情報よりも速く脳に伝達されるし、その認識力も同じく早いものなのだ。一般に、ある1つのものを見分けるには、そこに目を向けてから約0・2秒かかるといわれているが、音の場合複数の音が同時に鳴ったとき、それが個別の音だということを認識するには0・01秒あればよいという。また、音がある一定のリズムを刻んでいたとき、そのうちの1音が0・001秒ずれただけでリズムが狂ったと感知できるといわれている。このように情報伝達手段としては、ある意味では目より耳のほうが優れているといえるかもしれない。

さらに視覚情報というものは、正確に認識しようとすれば焦点を合わせなくてはならない。たとえば敵キャラが3方向から向かってきたとしても、それを同時に見わけることはできず、ある程度（といっても1秒ぐらいのものだが）の時間が必要となる。また、目にゴミでも入って目を閉じてしまおうものなら、たちまち一切の情報は遮断され、1機撃墜のドカーン、となる。

ところが聴覚情報というものは全方向性で、矢継ぎ早に次々と入ってきて、しかもその認識力は前にも書いたとおり視覚情報の比ではなく、前後左右、上下とオールマイティである。近い未来、完全ボックス型のビデオゲームができたとき、もはや耳なしではそのゲームをプレイすることは不可能となるだろう。

話が大きくなってきたが、とにかくゲームにサウンドは必要不可欠なものであり、今月より始まったこの『サウンドクラブ』は、そのサウンド全体について書いていこうというものだ。

そこで今回は、序論として、ゲーム・サウンド全体について話してみよう。

と、大上段に構えてはみたものの、ま、そんなに堅くならず気楽に進めていこう。しかし、なんだな。ゲームセンターで自分がプレイしているゲームの音が聞こえないことっていうのはよくあるけど、ゲームサウンドファンである私には、これがまた頭にくるわけだ。サウンドが聞こえないという理由は2つある。1つはスピーカーの位置、もう1つは基板上のボリューム設定だ。

なんとかしてほしいスピーカー

スピーカーの位置については、はっきりいってどうにもがまんならない。テーブルゲームの本体を筐体と呼ぶが、その筐体でのスピーカーの位置自体がそっぽ向いて



んだから。ひどいのになると足元にあるとか、2プレイヤー側からしか音が出ないとか、そんなのが平気であるからまったく困ったものだ。第1に筐体自体が逆台形の形をしているため、それに平行に取りつけられたスピーカーは、下に向けて音を発しているわけだ。どでかいゲームセンターなどで太いうねったような音がするのは、音がすべて足もとを這っているからで、これはもう筐体そのものの形を各メーカーに考え直してもらわないといけない。とはいえ、実際問題として難しいところだね、これが。

ビデオゲームメーカーがゲームを売る場合、筐体ごとデンと売るわけでなく、基板売りといわれる形で、中身だけ売り買いしており、それをゲームセンターのおやじさんが買い、その中身を取り換えるわけだ。実際、ナムコの筐体にセガのゲームが入っているなんてこともまれではない。だから筐体は1度買ってしまえば、『ハング・オン』とか『サンダー・ストーム』など、趣向の変わったゲーム以外、ガタが来るまですべて使い回しということになる。新しい筐体は、ゲームセンターのおやじさんにとっては、割と高い買い物なんだよ。だから、サウンドのよくない筐体がいまもたくさん店に置かれているのも仕方ない、ともいえるわけだ。

その点よく活躍しているのがアタリの『ガントレット』。4人同時プレイということで筐体売りを前提としているし、スピーカーもオーディオの世界では名の知れた、JBLという会社の製品を使っている。さらにサウンドはステレオと、なかなか素晴らしい方向を打ち出しているね。今後もこんな形で新しいゲームが出るのを期待したいな。



©アタリ ナムコ

ボリュームのレベルも問題

さて、もう1つの基板上のボリューム設定だが、これは筐体自体に外部ボリューム端子が付いているものなら、それを操作するとなんとかなる。しかし、それができる筐体は数少なく、ほとんどのものには外部ボリューム端子はついてない。みんなもゲームセンターへ行ったら、筐体の真下、あるいは横の部分を探ってみてごらん。なんかつまみのようなものがあったら、それを時計回りの方向に回すと音が大きくなるはずだ。ただし、電源スイッチをいじって100円損した、なんてことにならないようにネ。また、あまり長時間それをやっていると、迷惑になるかもしれないから、十分注意しよう。

外部ボリュームの付いていない筐体ならば、もはや筐体を開けて中の基板に付いている半固定ボリュームを操作する以外ない。ここまでくると、もはやわれわれの手にはおえない。あとは、ゲームセンターのご主人の好みの世界になってしまう……。悲しいことですね。

ヘッドホンでプレイしたい!

そこで私は提唱したい。筐体にヘッドホン端子を! と。いまやヘッドホンステレオを持ってない人は少ないだろうし、安いヘッドホンなら1000円しないでも買えてしまうご時世。これさえあれば外界を遮断してゲームの世界に入っていける。筐体の改造もかんたんで、半田ごてを持ったことのある人なら誰にでもすぐできるしね、素晴らしいじゃないか（そういえば、BEEP6月号ゲームミュージック特集の座談会でもそんな意見が出てたよね）。

こらこら、そこで反論したがっているキミ、決して暗いわけじゃないぞ。今やゲームサウンドは音質、センスともに確実に向上している。ゲーム自体の持つストーリーもしっかりしているし、もはや映画の主人公になってシミュレートしているのと同じさ。娯楽として最高のものではないか。個人で楽しむゲームという存在を、認めてもらってもいいではないか。それにこれは、今までスピーカーからの音をマイクで録っていた人にも、たいへん重宝なもので、テープレコーダーのライン端子にこれを直接つなげば、周囲の雑音なしの、クリアな録音ができる。ぜひとも、各メーカー、ゲームセンターのほうで実行してもらいたいね。



キミもサウンドもの知り博士!

さて、それでは今後このコーナーでどんな話をするのかを少し紹介しておこうか。

まず次号2回目はゲームの「音楽」について書いてみよう。単音しか出せなかった『スペース・インベーダー』時代から始まり、現在の『スペース・ハリアー』に代表される最新の音楽技術にいたるまでゲームミュージックの歴史を追うとともに、その背景を見ていこうと思う。

続く3回目は効果音。実際の効果音の作り方、ハードにより効果音はどのように変化するか。そのほかハイセンスな効果音の実例などをあげてみよう。

4回目は、ゲームの音源チップについて。PSG、FM音源、音声合成からファミコンの音源チップにいたるまで、音を出すLSIのハード、ソフトについてわかりやすく解説したい。

そして5回目以降は毎回1つのゲームを、ジャンルを問わず取り上げ、徹底的に掘り下げていくので、リクエストなどがあれば、ぜひ声を寄せてくれ。

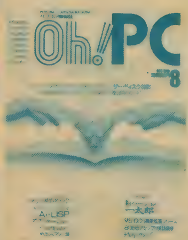
と、いうわけで今月から始まったこのコーナーに、乞うご期待!!

日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中！

月刊　8月号　500円

Oh!PC



特集：PC・SummerCollection
パソコンプラネタリウム/9801でレーザーディスク制御/C言語3Dパッケージ

テストラン　PC-9801UV2
続・パソコンで人工知能　Ai-LISP
ソフトを評論する　新バージョン一太郎
MS-DOS 機能拡張シリーズ／8086アセンブリ言語講座
やっぱりBASIC／やさしくマシン語

月刊　8月号　480円

Oh!FM



特集：今年もやってきました夏休み！
▶8人同時に遊ぶ「Battle Royal in the SKY！」
▶FM-7で4096色表示の拡張パレット？
▶FM77AVにマルチウィンドウを？
▶国語Modula-2/09など

■新連載＝やさしくBASIC
■新連載＝OS-9入門
■新連載＝OS-9データベースシステムを作成する
■FM-11　7コンパチ化作戦

月刊　8月号　480円

Oh!MZ



特集　オペレーティングシステム
全機種共通システム S-OS"SWORD"発表

ビデオモードつき"五目並べ"
MZ-700 1500 フライトシミュレータ　SKY HOLIDAY
24ピンマルチフォント漢字プリンタ　AR-2400テストレポート　X1turbo用システムソフトウェア紹介　turbo CP/Mコスモステーション
日本語文節変換辞書採用　PC-1600K

月刊　9月号　580円

Oh!16



■特集1／9801 vs Macintosh に見るパソコン進化
●ハードウェアコンセプトから見た98 vs Mac　●98＆Macのヒストリーを追う　●デザインコンセプトから見た2つのマシン　●98ユーザーのためのMac入門／構成単位の大きさと全体の統一　●ユーザーの目から見た日米パソコン事情
■特集2／PC-100ユーザーに贈るプログラム3本
●N100-BASICによる描画プログラム　●電子図面製図用CADシステム　●Pascal上でBASICのPLAL文を実行する！
■新連載
どんとこいBASIC／遊びゴコロいっぱいの初級BASIC講座
■ビギナー向け連載
●よくわかる9801プログラム教室　●ビギナーズMS-DOS

月刊　9月号　580円

月刊 情報処理試験



2種・1種　直前模試大特集

●FORTRAN、COBOL市販ソフトのベストはこれ
●スペリーとの合併で業界第2位に躍進したバロース
〔特別付録〕ニューメディア重要用語集

季刊　第8号　480円

Oh! PASOPIA



マシン解説
PASOPIA 1600モデル5 S J-5030
PASOPIA ビジネスレポート

Lattice C、MSC、Super PIPS
Micro REPO-86、 d CHART
パソコン活用事例、パソコン通信、人工知能

特集■パソピアライフをエンジョイ！
■PASOPIA/5/7 ユーティリティ集

季刊　第10号　480円

Oh! HIT BIT



特集：もっと熱く、もっと燃えろ
ぼくらのMSX！

MSX雑学ゼミナール/ひょうきん最後の日
見わたせばゲームワールド/MSX RAMパワフル活用秘伝
コンピュータグラフィックス考
Hit Bit工作入門
SMCリンクパッケージ集vol.6

VIDEO GAME LABO

ビデオゲーム・ラボ

目前の障害物はウィリー＆ジャンプで跳び越えろ!!　ハング・オンにつづくバイクゲームだ。

エンデューローレーサー

セガ

文／大滝〝ラヴィアンローズ〟雅

ウィリーもできる体感ゲームだ！

BEEPER諸君、暑い夏を元気に過ごしてるかな？　ところで今回セガから、この夏をさらにホットにする〝体感ゲーム〟が出たんだ。その名はエンデューローレーサー。

とはいっても、エンデューローレースって何？　というBEEPER諸君も多いと思うので、まずはエンデューローレースについて説明しよう。

エンデューローレースとは、砂漠、山岳、砂浜といった自然の中で行われる長距離耐久レースのことで、もちろん、舗装路を走るのではないからオフロードタイプのバイクが使用される。代表的レースといえば、ヨーロッパのISDE、パリ・ダカールラリー、バハ1000等で、とくにダカールは某カップラーメンのCM（ハウンドドッグのフォルテッシモという曲をバックに、カップラーメンをすする少年。そこに〝負けるもんか〟っていうナレーションの入るやつ）でもやってたから、知ってる人もいるんじゃないかな。



障害物はジャンプでいっきに跳び越せ！　コケるなよ!!

閑話休題。ゲームのほうに話をもどそう。このエンデューローレーサーは、そのエンデューローレースをシミュレートしたゲームなんだが、コースは全部で5つだ。ハング・オン同様、制限時間内にチェックポイントを通過することによってタイムが加算され、タイムが0になるとゲームオーバーだ。だからあまり事故っていると、全コース走破するのは難しいゾ。しかもコースの中にはギャップ（障害物）や水たまりなどがゴロゴロしている場所も多い。そういったものをかわすためについた新機能がウィリー＆ジャンプだ。これはハング・オンでハング・オンするように、ギャップの前に来たら、前輪を持ち上げる感覚で体ごと後ろにのけぞる。このときにハンドルから手を離すと、確実に転落するぞ（当たり前か）。するとプレイヤーのバイクはウィリーし、ジャンプするのだ。普通に走っているときはウィリーするだけだけど、コーナーの立ち上がりなどに使用することもある。また気をつけなくてはならないのは、ハング・オンでコーナーを曲がるときにず〜っときょう体を倒しっぱなしにしたのと同じように、より高くジャンプしたり、より長くウィリーさせるにはのけぞりを持続させなくちゃならない。



ここは砂漠のシーン。スライドしたらカウンターを当てよう。



シーンが進むにつれ、じゃまをするやつも多くなってくる。

それから、テクニックに関しても実車に近いことができる。たとえば、ジャンプポイントがコーナーにあるとき、空中でマシンを方向転換し、タイムロスを防ぐカウンタージャンプとか、オーバースピードでコーナーに突入したときにマシンを立て直すためにコーナーと逆方向にハンドルをきるカウンターステアとか、ほかにもいろいろなテクがある。自分自身で乗りこなして身につけてくれ。

このゲームはハング・オンと違い、バイクにあまり興味ない人（それと、体重のない人）でもけっこう楽しめるし、BGMもFM音源を使用し、ノリのよい仕上がりになっている。さあ、この夏はホットにエンデューロを体感しよう！



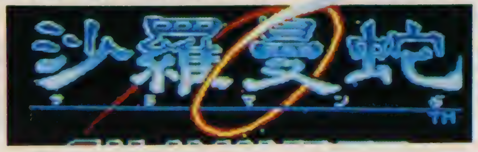
カッコよく水しぶきを上げてるけど、水に入ると速度が落ちて損だ。



これが、エンデューロのきょう体。ジャンプは体重を後ろに移そう

VIDEO GAME LABO
ビデオゲーム・ラボ

先月にひきつづいて、今月は全6ステージをクリアするためのポイントについて詳しく紹介していくぞ！



沙羅曼蛇(サラマンダ)
コナミ
文／たこぴー

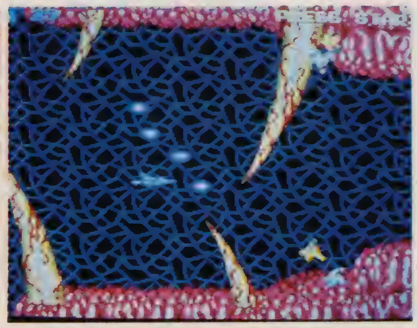
お待たせ！全ステージ一挙大公開

キミなら覚えているだろうね。あの「炎の予言」のことを。ちょうどあれから1ヵ月、世界征服をねらう亜時空星団「バクテリアン」の精鋭部隊「沙羅曼蛇」軍は想像をはるかに超えた攻撃力で、キミたちゲームプレイヤーを苦しめているにちがいない。

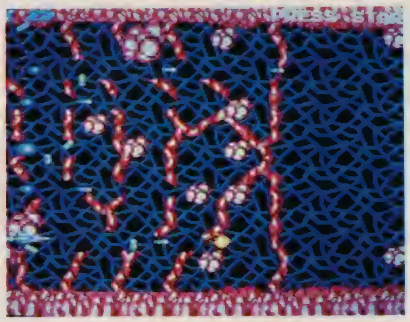
まあ、先月(8月号)、沙羅曼蛇を解説したんだけど、あれでは不十分。ゲームの内容は説明したけど、全体の流れ(ステージ4までしか紹介しなかった)はまだ解説していないね。そこで、今回は沙羅曼蛇をもっと深く知るために、パワーアップ解説を一発かますことにした。先月号と記事が重複しても気にしないで、復習のつもりでサラリとマジメに読んでくれ。

それでは、全ステージを徹底的に解説していこう。沙羅曼蛇の中へ、キミはジワジワとおちていく。ア〜〜〜メン。

ステージ1


最強装備で敵をなぎ倒せ！ 出たり入ったりする突起には要注意。

敵の攻撃がワンパターンのわりに難度は高い。ゲームスタートしたら、ベル・ベルムが出現するあたりへ集中攻撃。あらかじめ自機を前方へ待機させておくと楽だ。編隊を一撃し、パワーユニットを取る。マルチプル×3、リップルレーザー、ミサイル、フォースフィールドの4種を装着しよう。中でもリップルレーザーは必ずキープしたい。フォースフィールドを取ればモアベターだ。マルチプルとミサイルは後でドンドン出てくることを頭に入れておくと、焦らなくてすむはずだ。ちなみに、最初の2編隊はマルチプル、4編隊目まではミサイル、5編隊目はフォースフィールド、6編隊目はリップルレーザーだ。覚えておこう。

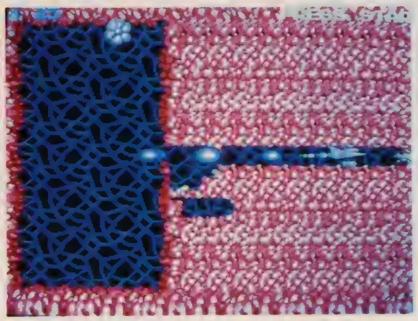

このようにショットとミサイルを撃ち続ければ大量得点だ。

細胞壁内へ突入！ デスハンドは先端を狙い、スワアームはすべてマルチプルを持っているので、4個にするチャンスだ。上と下でチョロチョロ動くオクタはミサイル、ツノ状の突起がある地点で現れるオクタはスピードアップユニットを持っている。

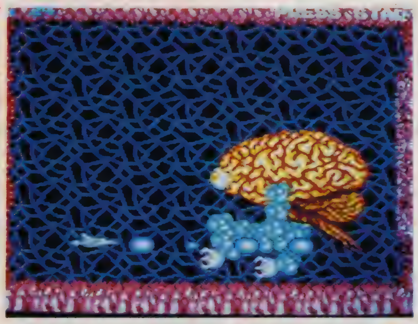
破壊した壁はすぐに再生する。ビシバシ撃ちながら、一気に前進しよう。長い壁を突き抜けると、ゴーレムがキミを待っている。マルチプルを上手に使って対決だ。

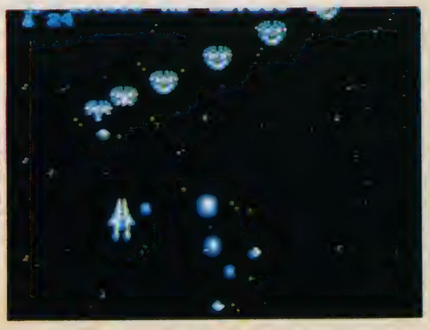
ステージ2

縦スクロールになって気分一新。


長い細胞壁内へ突入。後方の壁はすぐに再生し、後戻りはできない。

リップルレーザーとマルチプル(4個)を持っていれば、画面いっぱいに広げて撃とう。アムカケムドミラ編隊はすべて全滅できる。つぎに、クピットが登場。赤いクピットの3機編隊は右側を攻撃。ちなみに、反対側の編隊はマルチプルを持っている。両方を取ればキミは上級者だ。


ゴーレム登場。生々しくとび出た目玉が大変苦しそう。


アムカケムドミラの大群。隅へ逃げると敵の思うツボだぞ！

レーザーボタンはつねに押し続ける(グラディウスのように出が悪くならない)。これが基本だ。画面がフラッシュするのは、サンダミューが犯人。倒さないとフラッシュ画面が続いてパニックになる。

つぎに登場する戦闘機は、爆発すると7方向に破片が飛び散る。こいつがファイヤーガイストだ。バラバラに攻撃すると破片のエジキになる。

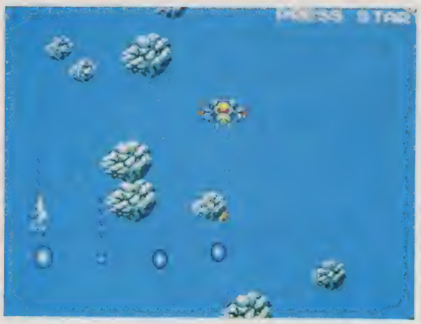

ファイヤーガイスト。くれぐれも火に体当たりしないように。



ジャンボモアイはジャンプするのだ。

アステロイドを抜けると、たくさんのケピットがキミを襲う。でも、発砲しないので安心なのだ。

さて、ボスとの対決。4本の腕、そして3枚の遮蔽板＋コアを持った巨大なテトランは、マルチプルを中央にセットして攻撃すれば、



画面がフラッシュするのは、サンダミューのしわざなのだ。

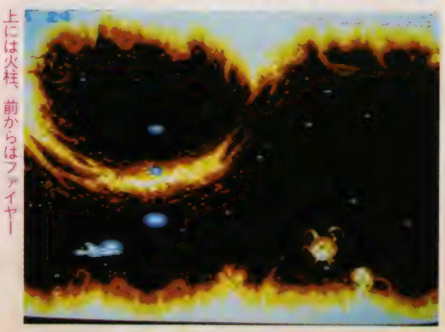
楽にクリアできるはずだ。

ステージ3

波のような動きのベルベルム編隊が来襲する。また、炎の入口では、ミサイルとスピードアップを持った編隊が中央に登場する（持っていない人はチャンス）。ただし、



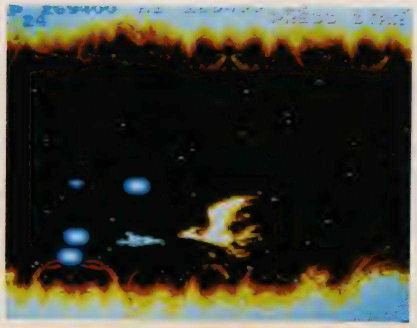
メカハンドを持ったステージ2のボス。マルチプルでコアを撃て。



上には火柱、前からはファイヤーボール。きれいなグラフィックだ。

無理はいけない。いいね。

後方の距離を数機分とり、下側スレスレに自機をセットしての攻撃がよい。プロミネンスはX回まではそのままで平気（Xの中はキミ自身で答えをだそう）。ただし、X＋1で、連続に吹き出すところは上へ逃げる。その直後に上から噴火がある。冷静にいままでのコ

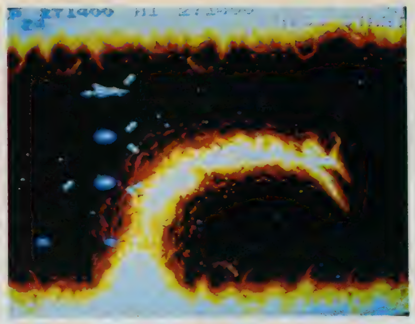


殺すにはもったいない気がするフェニックス。

ースへ自機をセットしなおせば、軽くクリアだ。ただ、突出口がスクロールアウトしても炎は飛び散っている。後方にも注意しよう。

火の中から出現するファイヤー

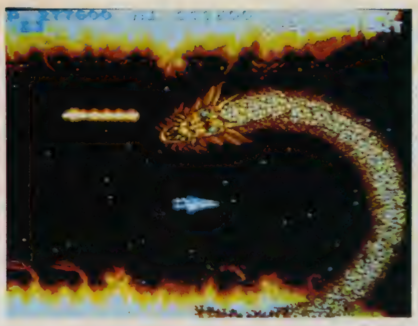
ボール、フェニックスには最強の装備で対決したい。そして、終点まぎわに火を吐く火竜沙羅曼蛇が登場。プレイヤーの装備が強力であればあるほど、その攻撃は烈しい。やな性格の沙羅曼蛇にまるめこまれないように注意しよう。



常識をはるかに超えた火柱のグラフィックのすばらしさ。

ステージ4

このステージとステージ6（縦スクロール）では空中の敵と地上の敵へミサイルで攻撃できる。かといって安心するのは早い。このステージこそ沙羅曼蛇の恐怖が隠されているのだ。

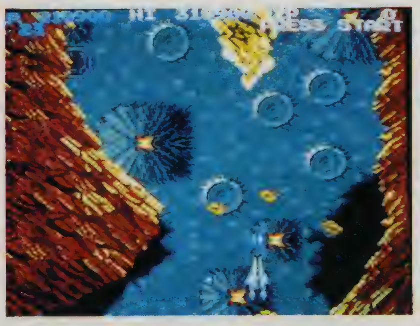


沙羅曼蛇登場。自機をあまり動かさないで敵の目を狙え！



空中と地上が同時にスクロールする画面。これは火山の大噴火。

最強装備がないと闘いは苦しい。ちなみに、高速戦闘機、ハッチから浮上するウグやボゾン、ドーム2331から出現するガラバ、ビアレスなどなど。その移動スピードは目がまわるほど速い。さらに、その数はいままで以上。移動砲台のグレムリンにも注意したいものだ。



自機が多少さびしい気もするけどね。ちなみに岩は0点ですぞ。

後半戦突入。移動砲台ドーム2134を横目でかわし、高速レーザー砲台バルガニスとの対決がある。1発で破壊できるが、上部が残って撃ってくることがある。キミは高速レーザーをよけきれるかな？



ドーム2134から戦闘機が高速出撃。先手必勝だ。

さらに驚異は続く。終点でキミを待っているのは要塞だ。前面に多数のバルガニスが待機し、3個のコアにはそれぞれに遮蔽板がセットしてあり、ガードは固い。さらに、下のドームからボゾンが攻撃してくる。基地本体からは、破壊不可能なブルーボールがつぎつぎと飛んでくる。しかも、その動きは、壁にあたってはね返るといった乱反射運動なのだ。これはまさにパニックならぬ、カタストロフ（大惨事）だね。



ねじりレーザーを使って、敵の砲台を残さず破壊しよう。

ステージ5

空中戦でひと暴れしよう。ここでチョッとアドバイスしておきたい。ステージ5でリップルレーザーとレーザーとはお別れなのだ。つまり、ここでリップルレーザーとレーザーを装備する最後のチャンスなわけ。ここでガッチリ装備しないと、次の6ステージは絶対にクリアできない。覚えておこう。

ノップ、ライバーといった戦闘機が雨のように降ってくる。その数は想像以上である。全ステージ

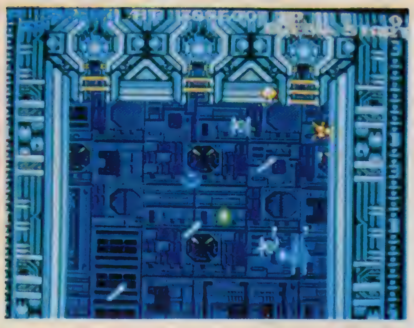
1. Speed up 2. Laser 3. Missile 4. Ripple Laser 5. Force field	武器を拾ったとき
6. An intruder has penetrated our force field.	ボスの前
7. Pick it up for speed up. 8. Pick it up for laser. 9. Pick it up for missile. 10. Pick it up for ripple laser. 11. Pick it up for multiple. 12. Pick it up for force field.	敵をやっつけて、武器を出現させたとき
13. Missile chamber is empty.	ミサイルを持っていないのにミサイルのショットを入れたとき
14. Go to the right. 15. Go to the up.	ステージスクロールがかわるとき
16. Danger. Danger.	ラストステージ ボスの前
17. Try again.	1周終えて初めから
18. Destroy them all.	スタートボタンを押したとき

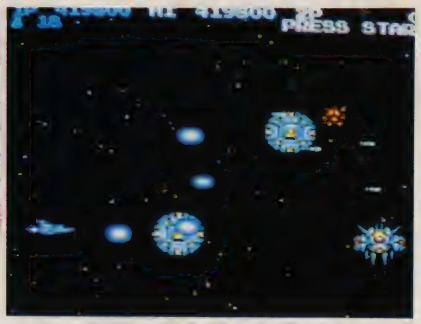
ゲーム中機械がしゃべることばだ。キミもいっしょに発音してみよう。

をクリアしたければ、ここで装備を最強にして、以後は破壊されてはいけない。
　2機のサンダーミューが登場。さらに前方では、ステージ2でおなじみのミサイル発射空母ファランクスが2機で待機している。誘


前方をふさがれてスクロールがとまると……。

導ミサイルに細心の注意が必要。爆破すると、その破片が8方向へ飛び散るからだ（ファイヤーガイストの火とは少し違う）。マルチプルを上手に誘導して破壊しよう。
　高速隕石群を突破すると、テレポート部隊との対決がある。さら


岩にかこまれた防衛基地が一転してメカ基地に……。


中型敵機の大行進。丸いのは破壊すると破片が飛び散るぞ。

に、ベルベルム高速部隊が編隊を組んで攻めてくる。その攻撃力はスキがなく、よけきるのはほぼ不可能。攻撃はおろか、よけきるのに精一杯なんだ。
　終点でデスが後方から出現。ボケッと前を見ていると、アッという間にオダブツなのよ。ステージ


最強のテレポート部隊。難度はかなり高い。

4の防衛基地と同じく、巨大空母もブルーボールを放つ。だけど、画面が広いのでよけやすいはずだ。耐久力バツグンのこの巨大空母、ジックリ攻めてみよう。

ステージ6

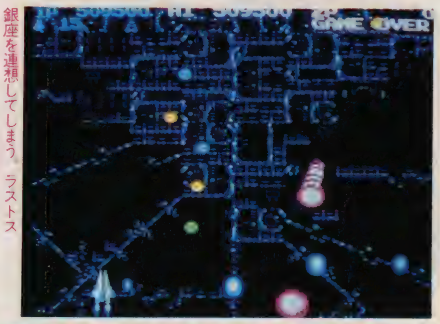
さて、いよいよ究極のラストステージ。ここで、ステージクリアのための最低条件をいくつかあげ


世界最強(?)のベルベルム高速部隊。

てみよう。
　まず、レーザー（リップルレーザーも可）、スピードアップ（最低1段以上）、マルチプル（4個）、ミサイルが必要だ。さらに、キミのゲーム根性と抜群の運動神経。まあ、


前面ドームを破壊。あとは内部コアを破壊してラストステージへ。

運よくラストステージまでたどりついてもコンティニューなしでいっきにクリアするのはかなり難しいようだけど。
　まず都市の上でクリスタルボム

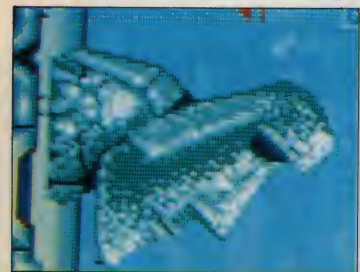

銀座を連想してしまう。ラストステージにふさわしい綺麗な画面。

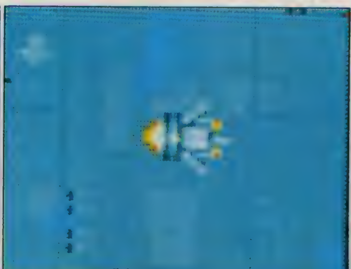
との対決。床がはがれて流れてくる。接触したらもちろんアウト。
　敵ヘリポートではグラディウスでおなじみのビッグコアとの対決。あれほど大きくないけどね。これをクリアすると、おなじみのモアイが登場する。移動しながらのイ

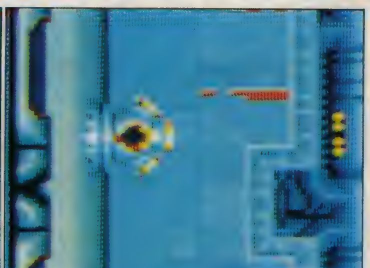

どこかで見たような。いや、見ないような。キミ、わかるかな?

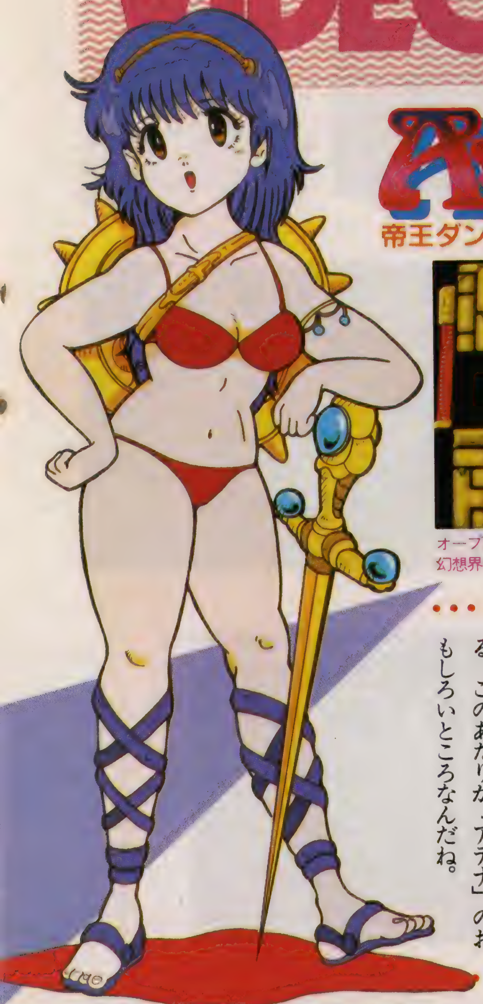
オンリング攻撃はビックリ。出現したら、すばやく口へ攻撃しよう。
　てなところで、1周目の解説はここまでにしておこう。
　なんと驚いたことに2周目には、いままでに見たことも聞いたこともない新しいキャラが登場するのだ。

オッといけない、これは㊙情報だった。ボクも興奮すると何を話しだすかわからない（妙〜〜〜な性格）からね。
　とにかく、内容は盛りだくさん、難度は高くて、オモシロイ。それが沙羅曼蛇だ。口が裂けてもグラディウスの続編などと評価してはいけない。「炎の予言」からの天罰が下るぞ!。


ジャンボモアイ
まさしくあのモアイだ。移動するモアイなんてはじめてだ。


ズワース
ズワースは大量の弾を放出する。ミサイルを持ってないとキビシイ。


ドラム
ドラムはいきなり飛び出して弾をはきだす。



ATHENA アテナ

SNK

文/大滝龍仙MK-II"雅"

帝王ダンテの支配する幻想界。並みいる敵の武器を奪い、アテナよ、この世界より脱出せよ。

●ストーリー

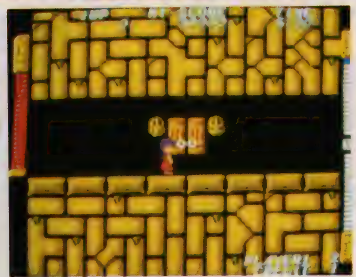
ここは、幻想界と呼ばれる8つの世界が独自に同時に存在する多重世界。そこにはたくさんのバケモノがいて、帝王ダンテによって操られているのだ。ある日アテナは、この不思議な世界に迷い込んでしまった。帝王ダンテを倒してアテナを救出できるのはキミしかいない。

"冒険活劇アクティブRPG"だっ

ヨウ!! 名前も変わって気分スッキリの雅だぜ。今日はSNKの新作"アテナ"を紹介しよう。

このゲーム、じつは業界初の"冒険活劇アクティブロールプレイングゲーム"なんだ。きみはアテナ(プレイヤー)を操作して、さまざまな武器をとりながら現れる敵をかわし、出口を見つけていく。しかし、アテナ自身に生命力があって、敵の攻撃をくらえば当然生命力は減るし、失った生命力を回復させることもできたりする。

このほか、防御力を増強させるアイテムなどいろいろ用意されている。このあたりが「アテナ」のおもしろいところなんだね。



オープニングのアテナ姫。ここは幻想界への入り口だ。



えっ!? 入っちゃうの?



最初は森のシーンだ。画面手前のハートを拾うとライフが回復する。

イカルスの靴でジャンプ力アップ

操作はおなじみ、8方向レバーに2つのボタン。左ボタンは各種武器で、右ボタンはジャンプに使うんだ。

イカルスの靴というアイテムを取るとジャンプ力が増し、2段、3段ジャンプが可能だ。慣れないと難しいので、そのコツを教えよう。2段ジャンプは、イカルスの靴を1つ取った状態で1回ジャンプする。そして着地したら、すかさずもう1度ジャンプ。これで通常の倍の4ブロック分飛べるようになるんだ。しかも行きたい方向にレバーを入れておけば、その方向に飛べるぞ。3段ジャンプも、これの応用だ。



とにかく、右へ右へ進むのが、ステージクリアの近道だ。



強そうなシーン1のボス。しかしファイアーソードなら……。

アイテムはしばし!!



このとおり余裕で倒せるのだ。そしてアテナをさらに進ませると…。

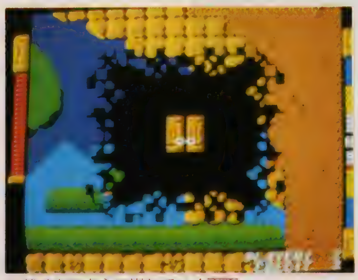
最初アテナは何も持ってない。キックで攻撃するんだが、敵の持ってるいろんな武器を奪ったり、



シーン2への扉。中には、スタートに戻されたりするのもあるかも。

ブロックの中にある武器を取ればこれらが使用できるんだ。おもな武器は次のとおりだ。

○剣……敵と至近距離で戦うには最も有利な武器。ブルー→イエロ



モザイクのように崩れていく画面がまた美しい(?)。

ー→レッド→ファイアーと4段階にレベルアップする。
○弓矢……遠距離にいる敵に有効な武器で、3段階にレベルアップする。ただし、水の中では威力が


シーン2は地底。後ろの赤いキャラはまるでだれかのような……。

半減するから要注意。
○杖……なんと魔法(?)も使うんですね〜。効果は弓矢のようだけど、障害物は通過するし、レベルアップすると気分はもう"怒"の拡散手榴弾!!


敵に接触しても、防具があればあまりライフは減らないのだ。

ここまでが敵と戦うための武器であるのに対し、これから説明するのはおもに障害物を破壊するための武器だ。もちろん敵にも使えるけどね。
○コン棒……アテナが最初に手に入れる武器。破壊力は低く、障害物は2回叩かないとこわせない。
○ハンマー……コン棒より強く、


手前のドクロ印のつぼは何だかわかると思うけど……要注意ね。

1発で障害物を破壊できる。
○鉄球棒……鎖のついた鉄球を飛ばし、障害物を4ブロック分ぶっとばす。この手の武器の中では最


出たっ!! これがアテナの最強形態だ。やり方はヒ・ミ・ツ♡

強だけど、なかなか見つからない。
これらの武器は、その武器に関係したアイテム(弓には矢とか、杖には魔法書とかね)を取るとレベルアップする。また、単によりレベル上位の武器(コン棒よりは青い剣、


シーン2のボスだ。魔法の杖なら楽勝だ!

青い剣よりは鉄球棒といった具合に)と手持ちの武器を交換することでも、アテナは強くなる。しかし中には、敵の魔法やマイナス・アイテムによってレベルダウンする場合もあるので要注意。しかも、これらの武器にはそれぞれヒット


シーン3は、なんと海底。弓矢は使わないほうが無難だと思います。

ポイントの強弱(ほら、ロールプレイングっぽくなってきたでしょ)があるから、どの武器を選択するかによってもゲームの流れがどんどん変わっていくんだ。
武器だけでもこんなにたくさんあるけれど、じつはまだほかに防御力を増すアイテムもあるんだ。
○盾……正面の敵の攻撃を防ぎ、4段階にレベルアップ。
○兜……上方の攻撃を防ぎ、上方の岩やレンガを頭突きでこわすことができる。


おや!?アテナが人魚に!?××のネックレスを取るとこうなるんだぞ。


シーン3のボスは大ダコ。こんなヤワな装備でアテナは勝てるかな。

○鎧……頭以外の攻撃を防ぐ。
これらにも、レベルアップや、通常攻撃の防御以外の能力を持つものがあるのだから、このゲームの奥の深さには頭が下がる。ただし防具があっても、攻撃をくらえばライフメーターは減っていくぞ。つまり、防具はダメージを普通より軽くするためのもので、0にしてくれるものではないってことだ。
さらに、これらの武器、防具以


シーン4のボス。強そうだね〜。ちなみにこのシーンは空です。


これが、アテナの最強装備だっ!! こうなると、無敵も同然なのさ!!


シーン5のボスを倒してからもアテナの冒険はまだまだ続くのだ。

外にもいろいろな能力を備えたアイテムがてんこ盛りなんだゾ。
たとえばライフフラワー。この実を破壊すると中からハートが飛び出してくるから、急いで集めよう。フワフワ飛んでいってしまうからね。このハート1つにつき、ライフが1ゲージ回復するぞ。
こんなふうに、アテナは最近のイシターやガントレットとはまたちょっと味わいの違ったロールプレイ風の冒険ゲームなんだ。8つのそれぞれ異なった世界、いろいろな武器、アイテムなど、まだまだ未知の部分をたくさん含んでいるんだ。きみもイチ早くアテナを成長させ、8つのワールドをクリアしよう。来月は、その8つのワールドとアイテムなどを、もっと詳しく紹介する予定だ。

VIDEO GAME LABO

ビデオゲーム・ラボ

ブロックくずし＋シューティングゲーム＝アルカノイド。キミの反射神経を試してみよう。

アルカノイド

タイトー

文／剣山龍一　協力／Mr.マラカリアン

キミの集中力でどこまで行ける？

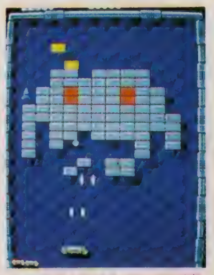
昔なつかしいブロックくずし。あのシンプルさに魅せられて、ずいぶんとやりこんだ記憶がある。とはいっても、もうかれこれ10年近くも前の話。ぜんぜん知らない人も多いかもね。

そんなブロックくずしの流れをひいたニューゲームがタイトーから登場した。内容は、各ラウンドのウォール（ブロック）にボールをぶつけてこわしていくというシンプルなものだけど、面の形やウォールの性質が違ったり、いろいろなアイテム（カプセル）があったりと、とても楽しいものに仕上がっている。

ゲームを始める前に説明を少々。まず、ウォールには基本的につぎの3通りがある。



Eパーツをとると、バウス（プレイヤーのラケット）が1.5倍に。

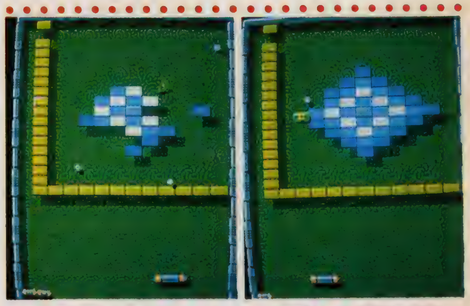


Lパーツをとるとバウスが変形し、レーザーを撃てるようになる

●ノーマルウォール
エナジーボール1発で破壊できるごくフツーのウォール。色によって表1のように得点が異なる。

●ハードウォール
何発か当てないとこわせないウォール。ラウンドが上がるにつれて耐久力が増す（表2参照）。

●イモータリティウォール
破壊不可能なウォール。



このカプセルをとると……、ほら、ボールが3つに分裂したでしょ。このようなラウンドではとっても有効なパーツだ。

このほか、ゲーム中ノーマルウォールの中からパワーアイテムが出てくることがある（表3参照）。アイテムはプレイヤーがミスするかラウンドクリア、または別のアイテムを取るまで続き、キャッチしたとき1000点入る。

また、時間が経過すると画面上部に現れるハームフル（敵）はエナジーボールでこわせるが、ボールの軌跡も変えてしまうので注意しよう。

表1　ノーマルウォール得点表

(配色)	白	オレンジ	水色	黄緑	赤	青	ピンク	黄
(得点)	50pts	60pts	70pts	80pts	90pts	100pts	110pts	120pts

表2　ハードウォール耐久表

1ラウンド〜8ラウンド	エナジーボールを2回命中させると破壊
9ラウンド〜16ラウンド	エナジーボールを3回命中させると破壊
17ラウンド〜24ラウンド	エナジーボールを4回命中させると破壊
25ラウンド〜32ラウンド	エナジーボールを5回命中させると破壊

表3　パワーアイテム表

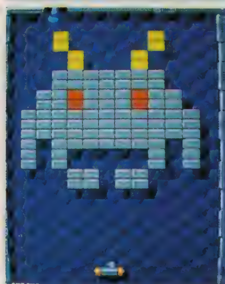
オレンジ	グリーン	ブルー	アクアブルー	レッド	ピンク	グレー
S	C	E	D	L	B	P
スピードダウン	キャッチ	エキスパンド	ディスラプション	レーザー	ブレイク	プレイヤーエクステンド
エナジーボールのスピードが遅くなる。	エナジーボールをキャッチできる。ボタンで発射。	バウス（プレイヤー）の長さが1.5倍になる。	エナジーボールが3つに分裂する。	ボタンを押せ！レーザービームで敵を破壊。	右端に開いた出口から脱出せよ！ラウンドクリア。	バウス（プレイヤー）が1機追加される。

ラウンド4



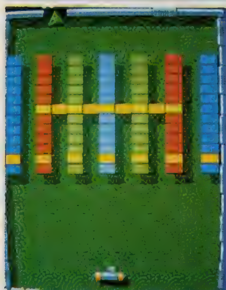
とてもカラフルな面。この面は右もしくは左はしに的を絞って攻撃するのがよいだろう。

ラウンド5



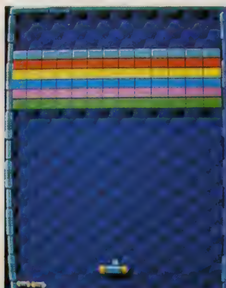
むかしなつかしい「インベーダー」登場!! この面もLまたはEが有効だよ。

ラウンド6



ラウンド4と同じく、右か左に絞って攻撃するのが一番だろう。Eを取って、余裕の攻撃をしよう。

ラウンド1



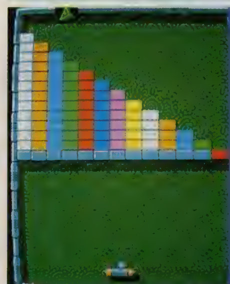
なつかしのブロックくずし。もっとも基本的なこの面は、LもしくはEを取って軽くクリアしよう。

ラウンド7



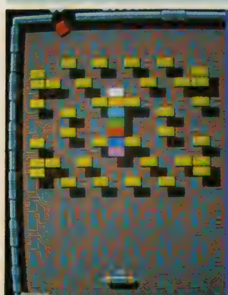
ここらへんからボールのスピードが速くなってくる。SとLのミックスでいっきにクリアしよう。

ラウンド2



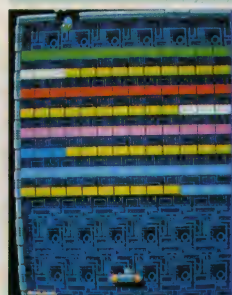
この面は右はしの赤いウォールが狙い目だ。うまくボールを中に入れたらこっちのもの！

ラウンド8



……絶句。こんな面で絶対の効果を発揮するのがD攻撃だ。うまいぐあいにDが出てきますように！

ラウンド3



あわてず騒がず、とにかく右を狙ってボールが内部へ入るのを待とう。この面ではLは無力だ。

VIDEO GAME LABO

ビデオゲーム・ラボ

第2回目を迎えたイシターの紹介。キミたちのカイちゃんはどれくらい成長したかな。

ザ・リターン・オブ・イシター

ナムコ

文／氷水芋吉　協力／NANISORE®

何の脈絡もありませんが、BEPライター養成ギブスのおかげで、こんなに立派なライターになりました、芋吉です。さて、先月号に引き続いての「ザ・リターン・オブ・イシター」。前回はプレイ方法などの、ごく基本的なことしか書かなかったんだけど、今回は魔法、㊙テクなど、ちょっと上級者向けにやってみよう。

「魔法のカイちゃん」？

先月号でも書いたけど、カイの使える魔法は全部で64種類。しかし、最初に使えるのはそのうちのホンの一部だけ。ゲームが進んでカイが成長するにつれ、たくさんの魔法が使えるようになるんだ。

魔法の表示については写真を、そしてその名称、特徴については表を見てもらいたい（写真の魔法が64種類ないって？ どうせボクのカイは成長してませんよ、フンッ！）。また、とくに重要な魔法については、以下で説明しよう。

●ATTACK

この魔法は、敵を直接攻撃するという点ではどれも変わらないんだけど、写真でいえば、右側の魔法ほど威力が大きくなっていき、より強い敵が倒せるようになるんだ。たとえば、ナイトに対しては、Ice Breathは効くけどFire Ballはまったく効かない、という具合だ。ただし、右側の魔法ほど少ししか使えないので要注意（これは、ATTACKの魔法に限らず、すべて同じ）。

また、攻撃には、特定の敵にだけ効くものと、画面上の敵の全部に効くものとがある。Pressなどは画面全体に効果があるので、できるだけ敵を集めてから使ったほうが、効率がいいというわけだ。

●PROTECT

カイは敵に触れればすぐにゲームオーバーなんだけど、Protectionの魔法を使えば、カイの周りにバリアが張られて、ある程度は敵に触れられるようになるんだ。この魔法は、1回だけなら茶色のバリアが張られるんだけど、何回も連続して使うと、そのたびにバリアの色が変わっていき、バリアは強くなっていくんだ。

だから、とんでもなく強い敵がたくさんいる面に入ってしまったなら、この魔法を何度も使って白いバリア（最強）を張り、バリアが白くなくなったら再びこの魔法を使う、という戦法をとればどうにかなるだろう。また、Reflect Spellを使った後、ギルをナナメ方向だけに移動させていれば、ほとんど敵の呪文を受けずにすむのも要チェックだ。

●ASSIST

この中で意外と役に立つのが、Sleepだ。弱いスライムが多い面では、この魔法を1回使うだけでスライムは全部眠ってしまう。あとはPressで押しつぶしていけば、ド楽勝！ かんたんにカイを成長させられるぞ。

●LIGHT

ある面では壁の陰にカギが隠れていて見えない、という場合があるんだけれど、そんなときに便利なのがDetect Monsterだ。

また'Identify Monsterは Protectionといっしょに使うのを忘れずに。

●MEDICAL

赤い薬（Cure）には、タイマーをもとにもどす力があるんだけど、タイマーが0になってウィル・オー・ウィスプが出てきてからこの薬を使っても、もうタイマーはもとにもどらないから注意。タイマーを表示させるには、SPECIALのSee Statusを最初に1回使っておけばいい。

●SPECIAL

このグループの魔法には、有用なものがたくさんある。

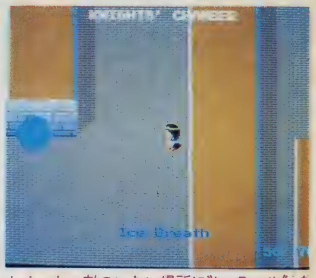
たとえばCall Gilだ。これは、カイだけ使って1人プレイをして



前もウィザード、後ろもウィザード！ スネークもいるし、どうしよう！



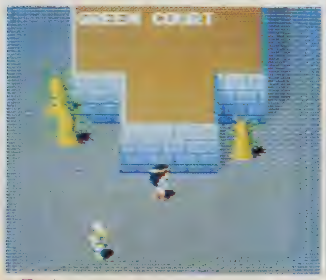
最初は見えない壁の向こうもほらこのとおりカギ発見！ "Detect Monster" の威力だ。



しまった、敵のいない場所に"Ice Breath"を投げちゃった！ もったいないなぁ。



宝箱を発見した！ ブルークリスタルロッドを用意しなくちゃ。あたふたあたふた！



と思ったら、ローパーだった。あいつの下にはカギがあるかも！



小さいスライムかな？



危険な場所では、Protectionを使ってバリアを張ろう。ほら大丈夫……かなぁ？



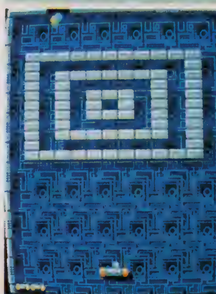
ラウンド9

前半はLで中央のウォールを狙い撃ち。Cなど取らないように気をつけ、ボールをうまく誘導しよう。



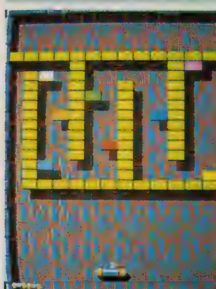
ラウンド10

ボールが中に入るまでじっとがまんするのみ。しかし、いったん入れば、Dを取ってクリアを待とう。



ラウンド11

見てのとおり、ハードウォールばっかり……。当然パワーカプセルは出ませんぞ。



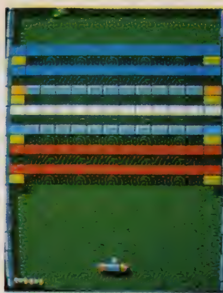
ラウンド12

最終面かと思えるほど難関。ボールの誘導が難しいけど、ここでメゲてはいけません。



ラウンド13

ラウンド12とはうってかわってとても楽な面。しかし油断は禁もつ。Lの攻撃でいっきにクリアしたい。



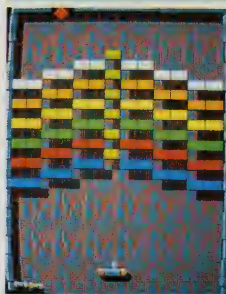
ラウンド14

両はしのイモータリティウォールにボールが片よりやすい。バウスの中央にあてるようにしよう。



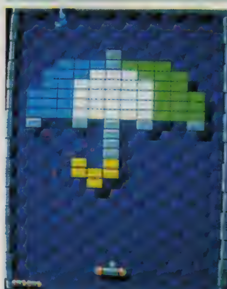
ラウンド15

やさしい面構成だがボールが速い。Lが出たらすかさず取り、ガンガン連射してクリアしよう。



ラウンド16

この面は見たとおり、けっこうやさしい面だ。Lの攻撃で楽にクリアしよう。



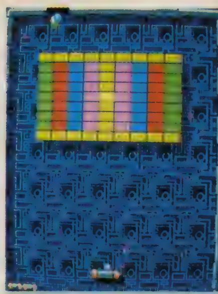
ラウンド17

カサの面。このような面では、やはりはしを狙っていくのが一番いいだろう。



ラウンド18

難関ラウンドパート2。攻略はキミの反射神経にかかっている。ガンバレ！



ラウンド19

こいつもかなりの難面だ。まあ、根気の勝負といったところだろうか……。



ラウンド20

運を天にまかせ、ボールが上のほうに入るのを待つ。DよりもEで安全な攻撃を！



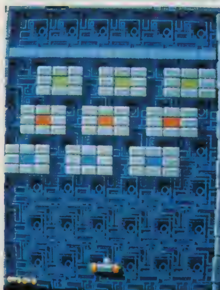
ラウンド21

この面は、ボールを上から入れてしまい、あとはDを取って楽をするのが一番。



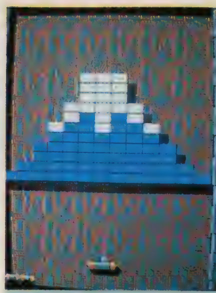
ラウンド22

はしのほうからボールを中に入れ、Dを取ればあとは楽勝。いきなり飛び出すボールに注意しよう。



ラウンド23

見かけほど難しくはない。Eを取って気長にやっていれば、楽にクリアできる。



ラウンド24

富士山面。手前のウォールが近いので、ちょっと難しいかもしれない。



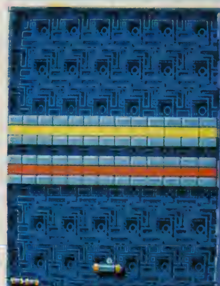
ラウンド25

中央よりのサイド攻撃で、できればEを取り、気長にプレイしてほしい。



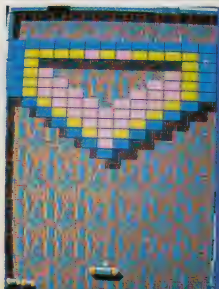
ラウンド26

こいつはまたイジワルな面だな、というのが第一印象。さて、実際は……？



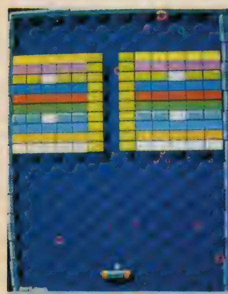
ラウンド27

ボールの返りが速いので要注意。カプセルに気を取られてミスをしないように。



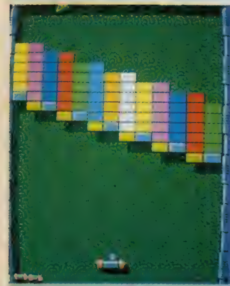
ラウンド28

この面は異常に難しい。左右の端か中央へボールを誘導したいんだけど……。



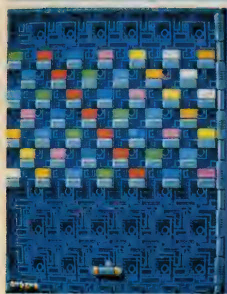
ラウンド29

この面は下半分をLで攻撃し、上半分はDでのボール増殖攻撃でいってみよう。



ラウンド30

イモータリティウォールとハードウォールが交互に並んでいるため、Lでの攻撃は不可能だ。



ラウンド31

いよいよ残すところあと2面！ウォールのカラーに見とれてるヒマはないぞ。



ラウンド32

ボールがすぐ出てくる（落ちてくる）ので注意しよう。なにしろあと1面なんだからね。



ラウンド33（最終面）

発射される弾をよけながら、モアイに10発ボールをあてる。エンディングはキミの目で確かめてくれ。

ATTACK

FireBall	火の玉を投げる
Flying Disk	魔法の板を投げる
Lightning Bolt	小さな稲妻を投げる
Fire Element	近くの床に火をおこす
Press	画面上の敵を押しつぶす
Spark	火花を投げる
Ice Breath	冷気の球を投げる
Heat Body	ギルの体が白熱し、ダメージを受けにくくする
Fire Explosion	小さな爆弾を投げる
Thunder Bolt	画面全体に大きなカミナリを起こす
Killer Cloud	敵を包み込む雲の球を投げる
Death spell	ドクロを投げる
Big Burn	画面全体に爆発を起こす

PROTECT

Shield	ギルの防御力を上げる
Protection	カイの周囲にバリアを張る
Neutralize Spell Ⅰ	敵の呪文に対するギルの防御力を上げる
Reflect Spell Ⅰ	ギルが真後ろ以外からの呪文を跳ね返すようにする
Shield Redline	ギルの防御力を上げる
Protection Large	カイの周囲にバリアを張る
Neutralize Spell Ⅱ	敵の呪文に対するギルの防御力を上げる
Reflect Spell Ⅱ	ギルが真後ろ以外からの呪文を跳ね返すようにする
Shield Blueline	ギルの防御力を上げる
Sword Barrier	ナイトの剣に対するカイの防御力を上げる
High Speeed	?

ASSIST

Sleep	スライムなどを眠らせる
Rock Hold Ⅰ	敵を石にする
Silence	敵の呪文(とくにホワイトスペル)を封じる
Smoke Screen	敵を混乱させる
Rock Hold Ⅱ	敵を石にする
Panic	敵を混乱させる
Rock to Mud	石になった敵を溶かす
Wizard Lock	ウィザードの呪文のほとんどを封じる

LIGHT

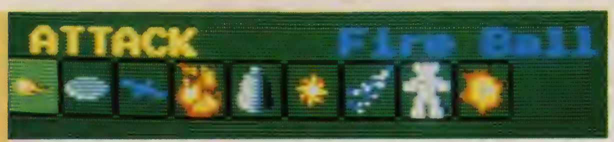
Identify Monster Ⅰ	カイが敵と触れたときに、その敵の名前がわかる
Identify Door	ドアに色がつき、どのカギと対応するかがわかる
Detect Monster	壁の陰になっている部分がすけて見える
Detect Key	カギに色がつき、どのドアと対応するかがわかる
Detect Magic	敵の呪文の種類がわかる
Find Trap Door	ドアのワナがわかる
Identify Monster Ⅱ	カイが敵と触れたときに、その敵の名前がわかる
Find Secret Passage	落とし穴、隠し通路などがわかる
Detect Magic Ladder	?

MEDICAL

Heal Ⅰ	ギルのバイタリティを回復させる
Cure Ⅰ	タイマーをもどす
Antidote	解毒剤
Heal Ⅱ	ギルのバイタリティを回復させる
Cure Ⅱ	タイマーをもどす
First Aid	?
Heal Ⅲ	ギルのバイタリティを回復させる
Cure Ⅲ	タイマーをもどす
Super Antidote	解毒剤
Heal Ⅳ	ギルのバイタリティを回復させる
Cure Ⅳ	タイマーをもどす
Recover	Heal ⅣとCure Ⅳの効力を持つ

SPECIAL

Blue Crystal Rod	宝物を取る
Call Gil	ギルをカイのいる場所に瞬間移動させる
See Status	タイマーを右下に表示させる
Dispell Magic	?
Write Mark	床に印をつける(回数制限あり)
Extrasensory Hearing	BGMを消し、効果音だけにする
DuoDimension	その面の最初の状態にもどる
Unseen Servant	敵が逃げ出す
Metamorphose	カイが石になり、敵からの攻撃に耐えられる
Time Stop	敵・呪文などを止める
Reincarnation	?



いるときなどは、ドアから出る直前に必要になる。

また Write Markは、先の方にある、プレイヤーを迷わせるような構造の面で使えば、目印（「Z」の文字）のおかげで迷わなくてすむだろう。

そして、なんといっても重要なのが、Blue Crystal Rodだ。これは、迷路に落ちている宝箱を開けるためだけでなく、77面のドラゴンを倒すためだとか、最終面クリアにも使える（らしい）。

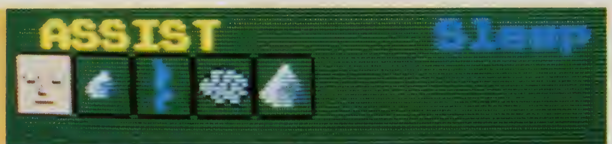


㊙ワザだよーん

㊙ワザ「弱いキャラを短時間で強くする方法」を教えちゃおう。ナムコのYさんにはナイショだよ！

これは、「ウィザードリィ」などのパソコンのRPGではよくやる方法なんだけど、弱いキャラと強いキャラ同士でパートナーを組ませて後のほうの面を冒険していけば、弱いキャラは短時間で驚くほど成長するんだ。

たとえば、イシターをかなりやり込んでいる友達がいて、そいつのカイは、呪文のほとんどを使えるとしよう。そんなとき、そいつに頼んで、その強いカイと自分の弱いギルでいっしょにプレイしてもらうんだ。





もちろん、プレイ料金はキミが出すんだぞ。そして、後のほうの面に進んで、カイに助けてもらいながら「SHIELD」の魔法を使ってもらうとか強い敵を倒していけば……あーら不思議、ギルは1ゲームで大成長というわけだ。

そのほかに、塔のどこかに隠されているという、ギルがいっきに成長する宝箱を捜すのもひとつの手だろう。

もちろん、友達の強いギルと組んで、自分のカイを強くしてもいい。とにかく、ギルとカイの組み合わせは自由にできる、という利点があるんだから、それを利用しない手はないぞ。ただし、この方法はあくまでも、強いキャラを持っている友達がいる、ということが前提になっていることをお忘れなく。





全ルーム名



1. TOP OF THE TOWER
2. DRUAGA'S GRAVE
3. OBSERVATORY
4. TREASURE STORAGE
5. BANQUET AREA
6. JEWELY STORAGE
7. EMPTY GALLERY
8. FOOD STORAGE
9. SHUNNED CAVERN
10. LOCKED ROOM
11. STORAGE CHAMBER
12. SLAVE PEN
13. SOLARIUM
14. SECRET CHAMBER
15. KITCHEN
16. CHIEFTAIN'S ROOM
17. PLAY ROOM
18. SPOILS ROOM
19. EMPTY CISTERN
20. REST ROOM
21. SMALL DOME
22. THE STAIRCACE
23. WATCH TOWER
24. PANTRY
25. ADEPT'S ROOM
26. LARGE HALL
27. WATER LINE
28. PARTY ROOM
29. DINING ROOM
30. COLOSSEUM
31. TRAINING YARD
32. PUPILS' ROOM
33. GREEN COURT
34. UNDEAD GRAVEYARD
35. KNIGHTS' CHAMBER
36. INVILOLATE AREA
37. JUNCTION
38. CHAPEL OF EVIL
39. TEMPLE OF CHAOS
40. SACRED CHAMBER
41. SHRINE OF EVIL
42. SPECTER CELL
43. CAVE OF GRAMARYE
44. PRIEST'S QUARTER
45. CHANTRY
46. HORY OF HOLIES
47. INTRICATE PATH
48. TRAP CEILING
49. PRAIVATE ALTER
50. GOBLIN'S LAIR
51. PASSWAY
52. CROSS POINT
53. FORGOTTEN ROOM
54. TROPHY ROOM
55. UPWARD PASSWAY
56. THIEF'S HIDEOUT
57. TRAP DOOR ROOM
58. ALCHEMIST'S ROOM
59. BOUDOIR
60. MUSEUM
61. LIBRARY
62. MAZY QUARTER
63. DORMITORY
64. QUOX'S LABYRINTH
65. LOUNGE
66. AUDIENCE HALL
67. COMMON HALL
68. FIRE ESCAPE
69. QUEEN'S ROOM
70. ATTENDANTS' ROOM
71. CLOSET CHAMBER
72. SERVANTS' HALL
73. ANTECHAMBER
74. THRONE ROOM
75. KING'S ROOM
76. RED COURT
77. DRAGON'S LAIR
78. BOULDER PASSAGE
79. ADMINISTRATION
80. SECRET CORRIDOR
81. FORBIDDEN HALL
82. LABORATORY
83. ARMORY
84. WEAPON STORAGE
85. ARMOR STORAGE
86. SHIELD STORAGE
87. HELM STORAGE
88. CURSED ROOM
89. DEAD END
90. REMAINS
91. CALVARY PRISON
92. ARCADE PASSWAY
93. MAZE PASSAGE
94. CONDEMNED WARD
95. ARCHED HALLWAY
96. ANCIENT RUIN
97. COMMON CHAMBER
98. VANGURD ROOM
99. COMMAND POST
100. GUARD ROOM
101. HARNESS STORAGE
102. JAILER CHAMBER
103. BARRACKS
104. CHIEF'S QUARTER
105. BLUE COURT
106. HALL OF WARRIORS
107. CRYPT
108. BARREL VAULT
109. TORTURE CHAMBER
110. MAZE VESTIBULE
111. FIRST CELL
112. SECOND CELL
113. THIRD CELL
114. FOURTH CELL
115. STORE ROOM
116. EXERCISE FIELD
117. GUEST CHAMBER
118. LEADER'S ROOM
119. STABLE
120. CHARIOT HANGER
121. COMMON ROOM
122. WAITING ROOM
123. PORTICULLIS
124. UNDER THE MOAT
125. SECRET STAIRCASE
126. WATER DUCT
127. ENTRANT HALL
128. MAIN GATE

クリア情報、続々到来！

この原稿(げんこう)を書いている途中で、ザ・リターン・オブ・イシターの128面をクリアした、という情報が入ったので、キミたちに知らせておこう。

最終面で、あることをしてからクリアすると……この先はやめておこう。エンディングは自分のキャラクターで見てこそ感動するものだからね。まあ、ファミコン版「ドルアーガの塔」のエンディングに似ている、とだけ言っておこうか。

今月号で紹介する予定だったモンスターの特徴についての記事は、スペースの関係で来月までおあずけとなってしまったのであしからず。

それではキミも、エンディングめざして頑張ってくれ！



マッピングに便利な"Write Mark"。しかし、Zだけしか書けないとは……。



3色まんじゅう、じゃなくてスライム。こいつらは"Sleep"で眠らせとこう。

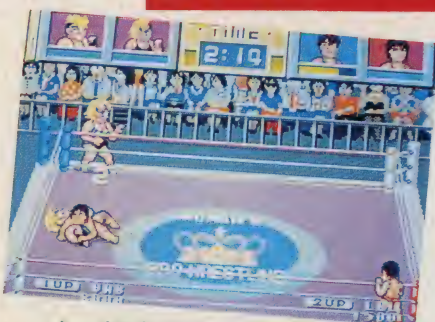
ビデオゲーム人気10

集計期間昭和61年6月1日から6月30日まで

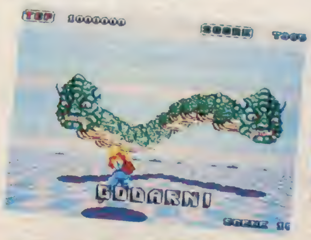
協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テクモファンシティ水道橋●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド●東花園ウェスタン

ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	—	ダンプ松本（セガ）	極悪コンビがリングの上で大あばれ／
2	6	アルゴスの戦士（テクモ）	謎につつまれたインドラの秘伝書を探し出せ。
3	2	スペースハリアー（セガ）	3D空間に現れるドでかい敵キャラを倒そう。
4	3	メジャーリーグ（セガ）	今まで以上に多彩なプレイ可能な野球ゲーム。
5	—	熱血硬派くにおくん（テクノスジャパン／タイトー）	不良グループにひとり立ち向かえ。
6	—	エンパイアシティ（タイトー）	マフィアを相手に撃ちまくる一発必殺の勝負。
7	9	ワンダーボーイ（セガ）	少年を操作してくだものを取るコミカルもの。
8	—	ワールドカップ（テクモ）	世界の強豪チームを相手にエキサイト／
9	—	お雀子クラブ（ビデオシステム）	この夏ちょっと気になる麻雀ゲーム。
10	10	ハング・オン（セガ）	実物大のバイクでスリリングなレースを／

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。



1 ダンプ松本



3 スペースハリアー



2 アルゴスの戦士

第1回BEEP誌上ゲーム大会

主催＝ＢＥＥＰ
協賛＝ナムコ

「ザ・リターン・オブ・イシター」の巻



Ⓒ(株)ナムコ

ビデオゲームファンお待ちかねのゲーム大会いよいよ開催！　先月から手ぐすねを引いてた読者も多いと思うけれど、あせらず問題をよーく読んでからゲームセンターへ行こう。そして正解がわかったら、応募規定の形式でＢＥＥＰまでハガキを送ろう。もちろん左上の応募票もわすれず貼り付けてね。正解者のなかから抽選で30名にすてきなナムコオリジナルグッズをプレゼントするよ。

この謎を解くのはキミだ！

問題

プレイヤーネームをカイ〝ＢＥＥ〟、ギル〝Ｐ・・〟、性別を〝MALE〟、〝MALE〟としたとき、KNIGHTS' CHAMBER（ルームナンバー35）のルームパスワードは何でしょう。

すてきなナムコグッズをプレゼント!!



④キャラクター図柄の合わせセット10名



①ボード版パックランド　5名



②ボード版ドルアーガの塔　5名



③福助くん　10名

●応募規定

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業または学校名、希望するプレゼント番号(1つ)、解答3文字を明記し、このページ左上の応募票を切り取りハガキに貼り付けてください。応募は原則としてひとり1枚です。2枚以上応募があったときは1枚のみ有効とします。

プレゼント当選者の発表は本誌11月号（10月8日発売）で行います。締め切りは8月30日（消印有効）です。

●送り先

〒102　東京都千代田区四番町2－1　株式会社日本ソフトバンク出版事業部　ＢＥＥＰ編集室イシター係

ビデオゲーム新製品情報

ナムコからエキサイティングなニューゲームが続々登場!!

3人同時プレイができるカーレースゲーム「スーパースプリント」(アタリ／ナムコ)とリアルな3Dのスペースシューティングゲーム、「サンダーセプター」(ナムコ)がそろって登場した。

「スーパースプリント」は見てのとおり3つのハンドル、3つのアクセルが付いているので、友だち3人までワイワイガヤガヤとプレイできる楽しいドライブゲームなのだ。もちろんキミひとりでもOKだよ。ゲームはコンピューターカーを加え4台まで。イージーからベリーハードまで特徴ある8つのコースから好きなコースを選択してスタートしよう。各コースは4ラップ(4周)で1レース終了。コンピューターカーより早くゴールインすれば次のコースへ進めるぞ。このほかコース上にあるボーナスプレート、パーツが買えるスパナなどキャラクターもいっぱい。マルチプレイで友だちとデッドヒートしてみよう。

そしてもう1つ「サンダーセプター」は操縦桿、アクセルペダルのほか、ブラスターとナパームボムで目の前に迫る敵を撃ち、パワーが切れるまでにゴールするというもの。迫力あるグラフィックのハイパーウェイをキミの操縦で突っ走ろう！



どこかで見たような……!?　そう、じつはこのサンダーセプター、「ポールポジション」のきょう体なんだ。





ゲーム内容はもちろん、グラフィック、サウンドともバツグンだ。



ピラートラップの間を、たくみな操作でくぐり抜けよう。

サンダーセプターⒸ(株)ナムコ



これはもっとも難しいTRACK8だ。途中に落ちているスパナを拾えばパーツも買えるぞ。

スーパースプリントⒸアタリ／ナムコ

対決!!北斗の拳

ファミコンVSマークIII

週刊少年ジャンプに連載中、テレビアニメも大人気の『北斗の拳』がアクションゲームとなって、ファミコンとマークIII用に、相次いで発売される。いったいどっちがスゴイのか? 上でも下でも、好きなほうから読んで研究してくれ。



北斗の拳
ファミリーコンピュータ
東映動画
©武論尊・原哲夫　集英社・フジテレビ・東映動画
文／茅野晴寿

北斗神拳の奥義がファミコンに

最近、ファミコンソフトにもアニメの波が押し寄せて来ている。はっきりいって、このテのソフトは、キャラクターの人気におぼれて、ゲーム内容はいまいち……ってのが多い。しかし、今回出た、この『北斗の拳』は違うぜ!

BEEPERなら、というよりは日本の青少年なら誰でも知っていると思うが、一応、原作の設定を紹介しておこう。

核戦争後の地球。人々は、すでに過去の栄光を失い、暴力がすべてを支配していた。その暗黒の世の中に、ある日1人の男が現れた。一子相伝、伝説の暗殺拳「北斗神拳」の伝承者ケンシロウである。彼は、虐げられている人々を助け、暴力による支配に1人抵抗し続けるのだ。そして、南斗聖拳の使い手シンにさらわれた恋人ユリアを探し求めて旅をする。

はたして、ケンシロウはユリアと再会できるのだろうか? 彼の行く手には、シンが、そして、より強力な敵が待ち受けている。

VS



北斗の拳
セガ・マークIII
セガ・エンタープライゼス
©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画
文／Kilala

悪しき時代に終止符を!!

みんな『北斗の拳』は知ってるよね。まさか「何だそれ?」なんていう人はいないだろう。この超有名人気マンガが、そのままの迫力でマークIIIのゲームになったんだ。こいつはたまらないね。先月号ではケンシロウがにらんでいるタイトル画面をモノクロで紹介しただけだったけど、今月はバッチリ載せちゃおう。

ストーリーは、ほぼ原作にそった形になっている。強力な敵と闘いながら、恋人ユリアを探すってわけだ。敵が登場するときの背景や攻撃パターンも、原作のイメージどおりだから、メチャクチャエキサイトするよ。

全部で6CHAPTER(章)構成になっていて、各CHAPTERの最後にBIG・ENEMY(ボス)が控えている。それまでは、ザコをどんどん倒していくスクロール画面だ。ザコのなかにも1発で死ぬSMALL・ENEMYに混じって、4発で死ぬMIDDLE・ENEMY(中ボス)が

「あべし」が出たぞ

キミはケンシロウを操り、キックとパンチをたくみに使って、敵を倒さなければならない。北斗神拳の特徴は、なんといっても、相手の秘孔を突く一撃必殺のパンチだ。秘孔を突かれた敵は、なんともいえないうめき声（？）をあげながら体をくねらせ、爆発する。ここらへんが、今までの格闘技アクションにはなかった（あたりまえか）演出だ。

ゲームは、全部で5つのステージから構成されていて、各ステージの最後には、原作でおなじみのボスキャラが待ちかまえている。ところが、そこまで行くのが大変なんだ。各ステージは、いくつかのシーンに分かれているのだが、これが迷路のように入り組んでいるんだ。そして、ときどきあのリンちゃんが、通路のわきに立ってることがあるんだよ。まるで何かを言いたげにね。

スタミナ制を採用しているので、ケンシロウはそうかんたんに死ぬことはないが、迷路にはまるとやばいぞ！

闘っているうちにわかるが、ある特定の敵をパンチで倒すと（つまり、爆発させると）、「あべし」という文字が出る。ここらへんがウレシイ味付けだね。画面の右上に星が表示される場所があるんだけど、この星は、何かをすると数が増える。ケンシロウは、この星の数によって、何種類かのパワーアップもできるんだよ。

星がいくつかになったとき、怒現れるよ。それではCHAPTER別にゲームを見ていこう。

第1の難関、ハート登場。星が少ないと、つらい戦いだぞ。



リンちゃんが呼んでいる。急げ！ケンシロウ!!



おっと出た出た。こいつがうわさの「あべし」だぜ！



建物の中へ入ってゆくケンシロウ。上のメーターがスタミナだ。



CH1 サザンクロスタウン

シンがユリアのために築いた町だ。ここでのザコはキング軍団だ。どうってことはないから、かたっぱしからやっつけていこう。さすがに北斗神拳だけあって、倒した敵は「バシッ」という音とともに肉片と化して飛び散ってしまう。できれば「ひでぶ」とか「えろば」とかわめいてほしいところだが、ちょっとムリか。

中ボスは、スペード、ダイヤ、クラブ、ハートの順で、ケンシロウがある程度進むたびに出てくる。スペードは斧、ダイヤは棒術、クラブは鎌が武器だ。

このなかでも強敵はやはりハートで、モタモタしてると、強烈なパンチ、キックにやられるぞ。

最後にシンとの闘いが待っている。こいつを北斗百裂拳で倒してユリアにご対面と思いきや、ユリアは人形だったわけだ。ケンシロウの新たな旅が始まる……。



「あべし!!」肉体の塊は宙に飛び散るのであった。

CH2 ゴッドランド

ここのザコは、ゴッドランド訓練生だ。ジャンプしてやってくるから、こっちもジャンプキックを多用してやっつけよう（しゃがんでから跳び上がると高いジャンプができるぞ）。ドラム缶や屋根のひさしに上がることもできるから、すばやく動き回って攻撃しよう。

中ボスは、親衛隊長とマッド軍曹の2人だ。軍隊時代にならした武器で攻めてくるから、うまくよけよう。端に追いつめると、わりとかんたんだよ。

最後にカーネルが現れる。こいつは超能力者で、投げたブーメランが、とんでもない方向に飛んでくるぞ。

言い忘れていたが、ボスにはそれぞれ秘孔が決まっていて、というよりはあって（なぜ言い換えたのかな？　重要だよ）、敵のエネルギーが減ったら、秘孔を突けば必殺技が飛び出すというわけだ。



シンよ、おまえもはやこれまでだ。地獄へ落ちろ。



なんというデブ!!　これでは経絡秘孔が突けないぞ。



ダイヤの棒術はスキだらけ。楽勝、ラクショー。

超能力者にはすべての気配を消して対処するのみ。



軍隊で使われた特殊ナイフなどに負けてたまるか。



選ばれた人間などないのだ。くらえ、正義のキックを!!



りに燃えたケンシロウは……。

キミはラオウを倒せるか?

ここで、各ステージのボスを紹介しよう。

ステージ1――ハート

原作で、初めて「ひでぶ」と言った男だ。1面のわりに滅法強い。攻撃以外で不用意に近づくとはじき飛ばされる。

ステージ2――シン

南斗聖拳の使い手。ジャンプ力があるので、パワーアップしていないと、かなり不利になる。真空波を出すぞ!

ステージ3――ジャギ

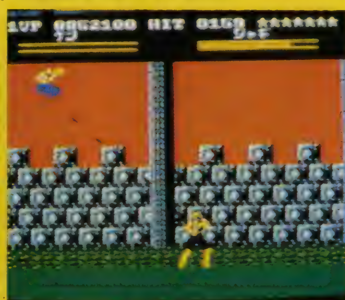
ケンシロウの3人の義兄のうちの1人。北斗神拳の継承者の地位をケンシロウに取られたことを逆恨みし、南斗聖拳を身につけてケンシロウに戦いを挑む。スタミナがないと、ナイフにやられちゃうよ。

さて、このあとにステージ4とステージ5があるんだけど、この記事は途中バージョンをもとにして書いているので、残念ながら紹介できない。原作では、この後、アミバ、ユダ、サウザーなど、数数の強敵が現れた。きっと、そのうちのだれかが、ケンシロウの前に立ちはだかるに違いない。そして、最後の敵となるのは、おそらくラオウだろう。どんな攻撃をしてくるか、楽しみだネ。

この他、ザコキャラもあなどれない。油断してると、連続攻撃の嵐に会うぞ。四つの武器（ナイフ、矢、斧、ブーメラン）には注意が


ひ、ひでぶ～!


背景の建物がくずれかけていて、雰囲気は、最高だ。


ジャギとの対決。ナイフを投げるとはどこまできたない奴だ。


ジャギとてオレの敵ではない。秘孔を突いて後ろを向くケンシロウ。


敵は多いわ、ブーメランは投げてくるわ、3面は難しいなぁ。

CH3 デビルリバース

ここで出てくるザコの黒武装モヒカンは弱い。中ボスのフォックスは、飛んでいるときに鎌を振り回す。このとき、つられてジャンプすると、エネルギーを消耗するだけだ。着地したところを背中から狙うか、ローキックを効果的に使おう。

ボスのデビルは、メチャ強い。なんてったって、踏まれたら即死なんだから、こいつがピョンピョン跳ねたら危険信号だ。そうなる前に、ある場所を突いておとなしくさせておかないといけない。そしてエネルギーが減ったところでジャンプして秘孔を突こう。


フォックスよ、お前の技は見切ったぞ。弱点は背中だ。


風殺金剛拳などにはびくともせん。北斗神拳は無敵だ!!

CH4 カサンドラ伝説

まず出てくるウイグルの部下は、ザコのくせにわりと強い。接近戦になるとエネルギーがどんどん減るから、早めに片づけておこう。画面を飛ぶワシも、ジャンプキックでやっつけられるぞ。

中ボスは、獄長ウイグルと、拳王親衛隊だ。ウイグルは、突進のパワーとムチが武器だ。ムチに追いつめられると手も足も出なくなるから、ジャンプして逃げよう。突進してくる瞬間と、ムチを使っているときの背後が狙い目だ。拳王親衛隊は手裏剣を投げ、刀で襲ってくる。2人いるので、なかなかつらいぜ。

そして、このCHAPTERでは、なんとあのトキと闘わねばならないのだ。やさしい兄を敵に回すのは心苦しいが、逃げていてはゲームが先に進まないぞ。といっても、普通の戦法では、絶対に負けてしまう。原作を読み返せば、どうすればいいか、何となくわかるんじゃないかな。


ワシも立派な敵だ。ジャンプキックをキメれば体が破裂するぞ。


まるで闘牛のようなウイグル。うまくよけろ。


ケンシロウよ、逃げるでないぞ。北斗の男ならば闘え!!

CH5 聖帝十字陵

ザコは武装モヒカンだ。動きはゴッドランド訓練生とたいして変わらない。ジャンプにつぐジャンプでうまくかわそう。

中ボスは火炎放射だ。2人現れて火を吹く（火の玉を投げてるみ

必要だ。雨のように飛んで来る場所もあるからね。

おまえはもう買っている?

ゲーム内容そのものは、『スパルタンX』と『イーアルカンフー』を混ぜて、迷路を加えたようなものになっているが、はるかに上をいっている。

動きは、『イーアルカンフー』に似ている! といえば、どれほど気持ちいい動きができるかが、わかってもらえるだろう。

ゲーム展開のほうは、『スパルタンX』だ。しかし、迷路の要素を加えたことで、おもしろ味がグッと増している。ちょっと見には横スクロールアクションゲームだが、プレイしてみると、RPG的な感覚になってくる。

背景もなかなか考えてデザインされているので、一部見にくいところがあるものの、雰囲気をよく出している。BGMもなかなかよい。

というわけで、全体を通して見ると、原作のイメージをそこなうことなく、しかもゲームとして成功しているといえるだろう。原作のファンならもちろんのこと、よく知らない人でも、十分ケンシロウになりきってプレイできると思うよ。この記事で秘孔を突かれたキミは、お店にすっ飛んでって、予約していることだろう（そんなわけないか）。

隠れキャラ等もありそうなので、もし見つけたら、どんどん手紙で送ってくれ。BEEP編集室まで、待ってるよーん!

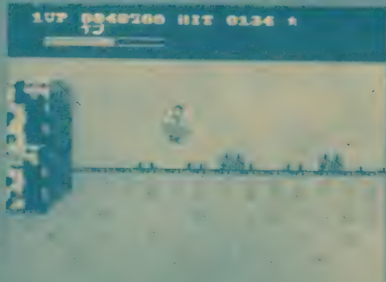
うわっ! やられた。ザコもなめてると意外にやられる。





秘孔を突くと、真っ二つに割れて爆発する。無残やなぁ。









サウザーの肉体に北斗有情拳が飛ぶ「あたたたた!!」



火炎放射はまず1人を集中してやっつけよう。まぎらわしいね。

たいに見える）、少しぐらいのダメージはしかたないから、1人に集中打を浴びせて、早めに1人にしとこう。でも、いつもここまで来るのにエネルギーを消耗してしまうのがつらいところだネ。

そして、ここのボスは、言わずと知れた聖帝サウザーだ。一定のインターバルをおいてバシバシと攻撃してくるのだけは、確実によけよう。ヒットするポイントはいくつかあるのだが、思うようにエネルギーが減ってくれないね。そこはよーく考えて（サウザーはあれがああなってるんだから、あれなんじゃないかな?）。

CH6 拳王ラオウ

いよいよ、最強の敵ラオウとの対決のときが来た。こいつは、とにかく強い!! 絶対に背を向けないし、ジャンプも大きい。じっくりと様子をうかがいながら、頭部を中心にキックを決めていくしかないんじゃないかな。

というわけで、ラオウを倒したあと、ケンシロウはユリアと再会……できるかどうかは、ひ・み・つ。感動のラストシーンは、自力で見よう。

なお、隠れキャラもあって、ときどき、Eマーク、Pマークなんてのが飛んで来る。これらの意味や出し方も、自分で研究してネ。

とにかく、マークIIIだからこそできた大傑作といえるだろう。



「またまたお前は来たか」

さて、"対決"というからには、勝敗を決めなくちゃならんだろう。

まず、キャラクターや背景のデザイン。これは、ハードの差が出たのか、文句なくマークIIIのほうがいい。スクロールもリアルだ。

次に、敵の爆発の表現。マークIIIもリアルだが、迫力と「あべし」で、ファミコンの勝ち!

お次は、拳法の動き。マークIIIもカッコイイが、ファミコンのほうがそれらしい気が……。でも、好みの問題で引き分け。

ゲーム展開では、直線的なマークIIIより、迷路を取り入れたファミコンのほうがすぐれているように思われるが、原作のイメージは、マークIIIのほうがよく再現してるみたいだし……。

結論!! この勝負は引き分け!! 本体を持ってるほうを買えばいい。何? 無責任だって? でも、考えてみてよ。どっちも北斗神拳の伝承者なんだぜ。勝負つくわけないじゃん!



VS





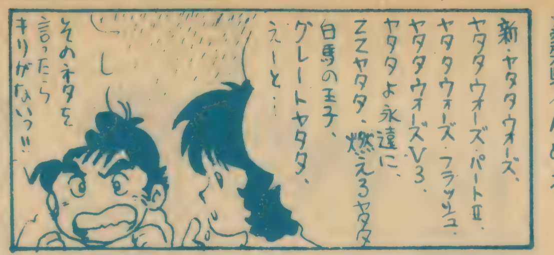
ヤタタストリート
宇宙人みな態度デカイ!
ああ風雪の4年 思えばマンガ界は 遠くなりにけり
4年とたつと コンピュータの世界ど 驚くほど変わりました。 いよいよ、私らの 夢だったコンピュータ グラフィックスのスタジオ ラボが まもなく映像の 世界へデビューしそうです。
いろんな人にお世話になりましたが ほんとにワニです!
有志よ来たれ。CGの世界へ!!
なんでワニなん?
アリゲーター ございましたって いいたいんやろ。アホな。
しゃあちょお! お仕事して 下さい!
わぁ なおみ! ムチムチ教 だ!
一日30回はダジャレ言わんならん会社に未来はあるのか?
うーん、最近、「マレッタ」へ 来たいって手紙、 よく来るなあ。
夏休みだし、東京へ来る 人も、多い からねェ…
ただ場所を 教えるのもなんだし、 ゲーム雑誌なんだから 場所をさがしてもらうって いうのはどうかね?
そうね、先着50名に ヤタタステッカーを あげちゃうってのどう?!
ヒントだって、今までのヤタタを 読めば、いっぱい 出てるし、
「イースト・コーエンディ」 ってのがもう 最高よね!
ついでに写真も いっぱい載せたし、 お店のちかくに バイクはとめて あるし… BMW、GB、VT、XJ、DT、etc…
きゃぴっ
ヘッヘっ BMW買うたんや…
マスター、どう 思います?
うちはねー 喫茶店だから 小学生なんかも たくさん来たら 困るし…
コーヒー¥350、明太子スパ¥700、ジンジャーエール¥400、etc… お酒も各種品ぞろえ。 席が少ない上に、 ダーツやるやつもいるし… おまけに「ヤタタ」の スタッフがいつも居るとは かぎらないし、 おれ、いそがしいのキライ だし…ぶつぶつ…
ぶんぶん
……。
とにかく来たい人は、自分でさがそう!!
ステッカーあげるよ!
▼ 愛知県/正体不明
ヤタタ七狂神!
PRESS

どーして、ヤタタウォーズが終わっちまったんだよう。ヤタタウォーズほど、アイチ県民に有利なコーナーはなかったのに。

ネタも2つほどあまっててんのに。

だが、私は待っている。ヤタタウォーズが、Zヤタタウォーズ（またはヤタタ、新たなる旅立ち）となって帰ってくる日を。

☆愛知県／"ん"ぬ"え



◀山形県／子宝レリクス



独立宣言

トヤマ圏はついにソラリス・アイチに占領された。みんなサブルーチンが悪いんだ。私はいつもどおり、7人衆でトヤマ圏に新政府を作り、エンタープライズを倒し、共和国にしてやる！

P.S.ソラリスはん、アイチはんなかよくしましょー！

P.S.2 チャイ・ムルギー、おまえはカーミサンチンか？

P.S.3 岡山市の利、「マキさんよいしょ」に「アミバ」とは、ローディストだな！（山形のKもかな？）

P.S.4 ソラリスの新ヒーローはジュドーみたいな出かたしたらおこるぞ。

P.S.5 マスダ元帥、10年前ならドロナワ姫といっているが、われわれの予想だと35歳くらいに見えるけど…

P.S.6 地砂さん、今度はガントレットのバルキリーみたい……

P.S.7 ユダ、おまえはスカイキッドか！

☆富山市／なんども名が変わり「おまえはサバか」といわれてもけっしてくじけないこのきまぐれなしこうのうりょくがトヤマ人だとこんなことを書いていた次の日には中間テストで血をみた、嘉指康人



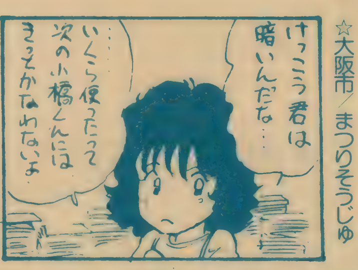
どうも、ソラリスで差別されているまつりそうじゅです。岡山市の地球丸さん（名前は男の子みたいだが、絵では女の子みたいだし）7月号の女の子ください。いやー、私の部隊にいれようと思いまして。名前はこちらで付けるのは悪いので、あの子の名前を教えてください。それにしても岡山県人は絵を書くのがすきだなー、とし君のことだよ。

Y・W終わったんですね。まあ、ムチャなストーリーでしたから終わってあたりまえですな。でも、カフェドだけは残っているのでなによりです。今回Y・Wに載らなかったのはへたなストーリーばかり送っていたもんなー。そのぶん5月でがんばりましたんで、はい。

7月号で120円もムダに使わせたとバカが書いているが、私は700円以上も使ってるんだな。

BEEPが月2回でればなーなんて思う。そして私は週に1本Y・Wに送っているのだが、それでも載らない場合週2本にします。これなら月に8本くらいだもんな、必ず載れるよな。

☆大阪市／まつりそうじゅ



特集!! 小橋太郎！

①くそーヤタタウォーズが終わった。これで私はずっと一等兵じゃないか。えーい、こうなったらヤタタワールド内で艦隊戦を復活させて（新しいプログラムの）レベルアップ（階級上げのこと）してやるぞー。まあ実際、艦隊戦がなくなったら投稿量はぐっとへるでしょう。それで復活させなければならない状況に陥ると思うので気長に待ってます。メガオービスなんかに負けるな！

②どうもどうも、7月号ではパソコン武芸帳とかいうものを当ててもらって。それでなくても赤字なのに無理して10冊もプレゼントして。

ところで、私はじつは5月号の愛読者カードのスパイVSスパイも当たったので、しっかりそっちのほうは無視してよろこんでいました。

しかし、BEEPにたのんでインフォメーションにのせてもらって売り上げをふやそうとするとはせこいですね。

③YATATA WORLDはとってもおもしろい。あ、まだ見たことなかった。

④燃えあがれYATATA WORLD！

YATATA WORLDは最高 最高 最高 最高 日本一 日本一 日本一 日本一

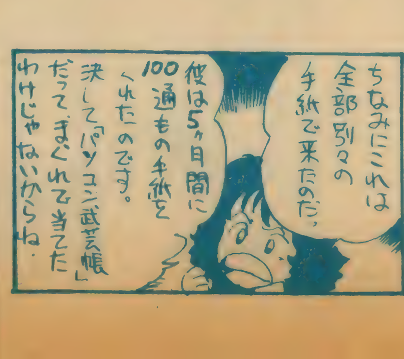
YATATA WORLD最高ちゃ。

えーん、ネタがないんだい！

☆札幌市／小橋太郎

三重県／T. Msoft ▶



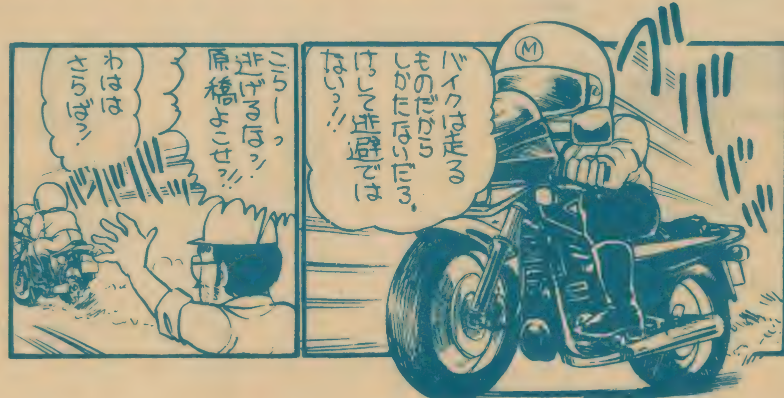




こらー、お前ら簿記をなめたらいかんぞーいっと。
と、いうわけでIKARIもクリアしたし、レイズナーも終わってしまったし、そしてヤタタも終わってしまう……。
うーむ……数人の友達がようやく「やたた、やたた」とつぶやきだしたのに……。
☆東京都／陸王



私はゲームでHI-SCOREを出したら必ず「YATATA!」と入れることに決めている。前にヤタタと入れていると、見知らぬ人がやってきて「お前、ヤタタ知っているのか?」などといってきたので「知ってるよ」といったら友達になった。これもみんなヤタタのおかげだ。
あのーIMICMACのみなさん。なにかというとバイクのことに走るのはやめてくれ。私には何のことかまったくわからん。どーせ逃避するならパソコンのことに走っておくれ。私はバイクなんか乗らんぞー。
☆札幌市／小橋太郎



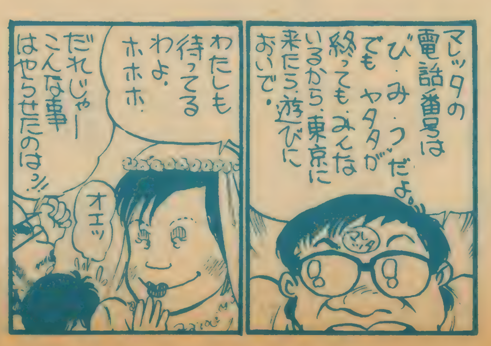
あっどうもっ！　ポッキーです。
とうとうYATATA WARSも終わってしまいましたか……う～ん俺の生き甲斐なくなってしまう。
ところで山形のKちゃん。あなたのお便りを読んだときは思わず涙を流してあくびをしてしまいました。俺のかくれファンがいたなんて……。ファミコンでかくれキャラが流行っているけど、かくれファンも流行っているのかもしれない。いろんな所でjumpすればかくれファンが出現するかもしれない（マイティボンジャックのやりすぎ）と勝手に考えるポッキーでした。でもKちゃん。俺のファンなどと言ってられるのも、俺の顔を見るまでの間だけだよ。顔が見たかったら、住所を教えてくれ。写真を送るから。ずっと想像しているだけのほうがいいと思うけどなぁ。
それから、ユダ&ギャオさん。読者艦隊戦でだいぶかわいがってくれたけど、あなたたちには感謝してます。あなたたちがいたからポッキーが有名人になれたと言っても過言ではない！　と思ったりする。派手にやってくれたからね。
Kちゃん I Love You.
ユダ&ギャオさん Thank You.
大天使長 You are fool.
そして義勇兵のみなさん Good-by.（と、いってもお便りは送るけどね）
P.S. I Want girl friend. 女くれ
☆京都府／ポッキー高谷





◀茨城県／沖田総司

MICMACのみなさんはじめまして。ヤタタが終わってから初めて手紙を出すのもなんだか変なんですが、いつも出そう出そうとは思っていてもすぐに1ヵ月たってしまって出せなかったのであります。
僕はあの凶悪なストーリー展開が大好きだったのに……。
しかしヤタタがなくなるとBEEPの人気もなくなってしまうな。僕はヤタタの存在を友達から教えてもらい、ヤタタのためだけにBEEPを買っていたのだから。
それからドクトルだみおさん、D&Dやロールマスターといったロールプレイングゲームのマスターはできますか?　僕は英語が読めない。マスターしてください。
今僕は16歳ですが、高専に落ちて来年受けなおそうと思うんで、今はヒマなんです。
しばらく働かせてくれませんか。お茶くみでも電話番でも。
だめでもマレッタの場所を教えてください。今度東京へ行きますんで。
なぜ働かせてくれなんて、迷惑をかえりみず言うのかというと、絵の勉強もしたいし、SFの知識もほしい。
今自分が本当にやりたいと思っていることをやりたいんです。（うん自分をむりやり正しくしている）
公式どおりの人生なんて下らない。P.S. だみおさん素敵です。
今度結婚しましょう。
☆富山市／能島健一



▼岡山県／地球丸



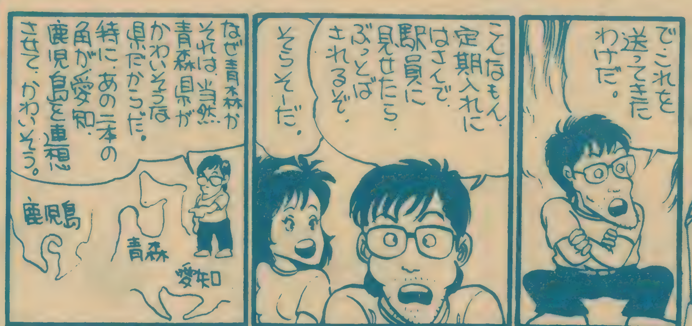
あの～、ひとつだけ申し上げたいことがあるのですが。あの～ヤタタのステッカーは、どーなってしまったんでしょうか。いまだにこなーい。

もしかしてボツ。それとも初めから真っ赤なジョーダン？　それはそーとして、だみおさ～ん、おれも、いや、わたくしもボードのRPGがやりたいよう。シミュレーションゲームなら2人でもできるし、そのへんでも売っているから、ぼくもビシバシやってんだけど、青森のおもちゃ屋さんにはあの有名なD&Dはおろか、RPGはないんだー。あったとしてもなんかへんなのばっかり。ウソじゃなく、ホントのところが青森県の恐ろしいところだ。

来年になればぼくは高校生だが、その学校にはたしかボードゲーム同好会はなかったと思う。でも、作りたいなー。でも、ぼくは仮面ライダー同好会というとこに入るだろう。なさけねー同好会だが、この学校、市内で一番の学校なんだずぇい。

またまた話はころっと変わってしまうが、ヤタタウォーズが終わってしまっても、同人誌として一冊の本にできるんじゃなかろーか。送料こっち持ちで年会費2400円くらいで。高い！　だめだなこりゃ。

あー、思い出した。またころっと話を変えてしまうが、私は田舎という言葉に大変プレッシャーを感じてしまうのである。なぜかというと、ここ青森が○○だからである。それはテレビドラマなどのかわいそうなヒロインや、刑事ものの犯人の出身地の大部分がなぜ青森なのか？　ということだ。これはどーしてもわからない。BEEPERの諸君教えてくれないか。答えてくれた人にはちゅーせんの結果1名の方にテガルの白狼直筆のサイン入り絵を送ろう。大きさは「めーし」の大きさ、定期入れにでもはさんでくれ。おれはちゃんと東京まで送るが、その後の送料は誰が払うのかな。



☆青森市／テガルの白狼





▲茨城県／沖田総司

YATATAスタッフの諸君。YATATA銀河崩壊おめでとう（？）。まあ宇宙を救うことができたのはエンタープライズ（東京）でもソラリス（京都）でもなく、わが大阪であったことが証明できたにすぎないが。

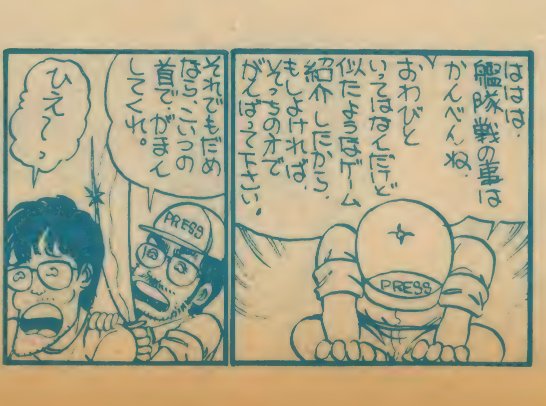
さて、1986年BEEP7月号においてヤタタウォーズも終了し、ソラリス、エンタープライズストーリーや、カフェ・ド・インターステラーズも過去の遺物と化してしまったが、ここにひとつ、まだ終わらせてはいけない企画があったことを忘れてはいないだろうか？

そう、あの『読者艦隊戦』である！　6月号にはいろいろとおいしいことを書き並べ、戦士たちの期待をあおっていたが、7月号には『カンタイセン』の力の字もないではないか！　このままでは十二使徒ユダとギャオ原人、ルイジファルコンの血を求めて騒ぐわが精鋭たちに申しわけがたたん！　元YATATAスタッフは今すぐ読者戦を再開すること。これは君たちの義務である。

最後に一言、

「私にとってのヤタタウォーズは、ユダとギャオ、そしてルイジファルコンの首を取るまでけっして終わらない!!」

☆大阪府／ミハイル＝ヴィットマン



『パソコン武芸帳を、私のような田舎者にまぐれでいただきまして、大変ありがとうございます。ですが、ステッカーは一度もいただいておりません』

難しくなったけど、まあ、かんたんに言うとこうです。

『パソコン武芸帳サンキュー!!　でもステッカーまだもらってねぇゾ!!　あれだけ載ったんだかんな。はよよこせ』

しかし、ビックリしました。ファルコン大尉がY・Wをマジなほうへ引っぱっていたなんて。僕もまったく同感です。今までの暴言、どうもすみませんでした。しかし、

「おっ、これで一つのSFワールドを築けるぞ」
と、思っていたのにこの結果。

でも一つ反論があります。それはなんで仙台が田舎なんですか!! それだったら、山形はどうなります？ しかも東根!! もう『超ウルトラかヘビー級の田舎ZZ』じゃないですか。

まったくもう……（津市よりましだけどさ）。

ところで、話は変わりますが、マキさん美人ですねー。並の美人じゃありません。もうクレオパトラ以上ですヨ。FCに入りたいです。じゃあ、僕のプロフィールを

・本名　横尾知明
・生年月日
S46・7・5（中3）
・身長　170cm以上だよ
・体重　54kg
・性格その他
わがままでB型。そのうえ長州力にあこがれている。フッフッフ

P.S.　マルカスはやっぱり一発屋だった。

P.SII　どうしてもみんな『子宝』を『こだから』と読みそうなので、『シホウ』とかたかなにします。

P.SIII　ライバル宣言。津市の山岡豊軍曹!!

☆山形県／シホウ＝レリクス





突然ですが、私は一方的にポッキー高谷君に弟子入りします。

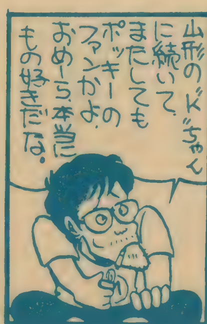
だから、とーぜんソラリス側の義勇兵です。

あのみごとな負けっぷりは男らしいぜっ！

ポッキー高谷様、どうか私を一番弟子として認めてください！

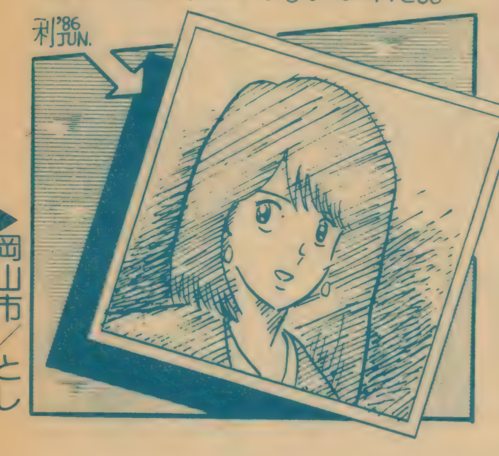
P.S.　ソラリスの戦士、あんなへき地のにわとり男に負けるな！

☆／ゲゲのQ太郎



君は7月号 P.104(の写真)を見たか!?

あの写真を見て「ぎょえ〜!! び、美人!!」と叫んでしまったのは私だけではないはずだ!!

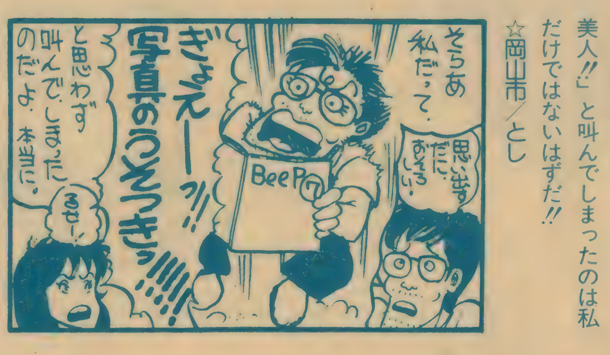


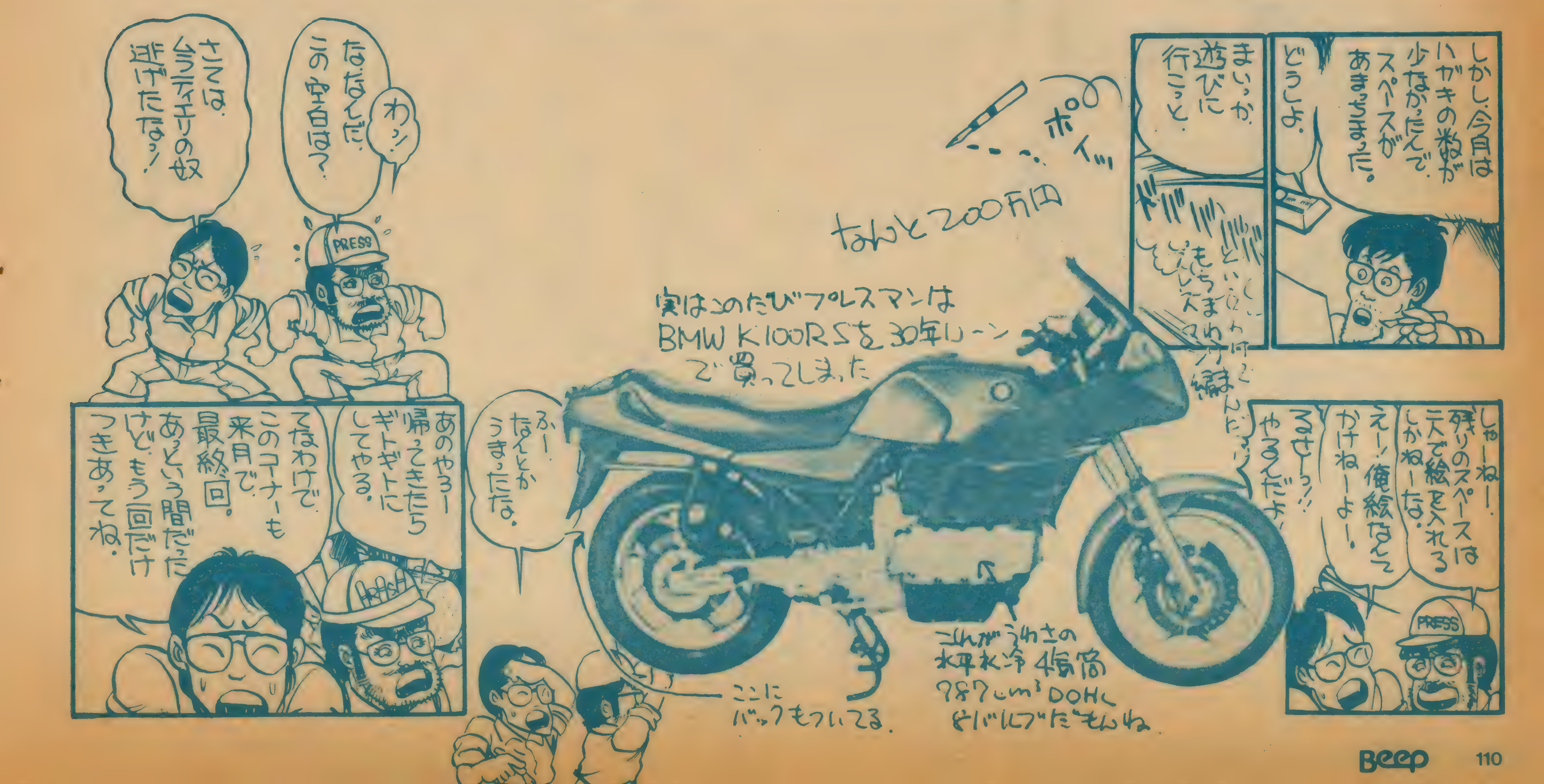
▶岡山市／とし



あの写真を見て「ぎょえ〜!! 美人!!」と叫んでしまったのは私だけではないはずだ!!

☆岡山市／とし






ヤタタニュースだぞ!!
るせーな!
ヤタタウォーズ解消とともに終わってしまった読者艦隊戦 ポッキー、ユダ・ギャオ 地砂等数々の英雄を出したコーナーではありましたが続行不可能となってしまいました
読者艦隊戦
しかし続行を望む声は多く我々としてもこのままでは無責任であると反省し似たようなゲームを諸君に紹介することにした
その名もスターウェブ!!
艦隊戦のように、手紙を使って行うゲームをPBM（プレイバイメール）と言って、アメリカなどで活発に行われている方法なんだ。で、スターウェブは総数225個の星をめぐって、15人のプレイヤーがメッセージを交換し、手を組み、裏切り、艦隊を送って戦って、それぞれの目的を目指して宇宙国家を作っていくという、艦隊戦をパワーアップして、プレイヤー一人ひとりが国を持ったようなスーパーゲームなわけだ。プレイヤーは海賊、商人、宗教家、バーサーカーなど、8つのキャラクターを選べるんだから まあ、君自身のエンプラやソラリス、アイチ圏を作り上げることもできてしまう
ちなみに参加料は、スタート時に4000円、これは3ターンまでの料金を含んでいる あとは1ターンにつき1100円＋送料300円とちょっと高いけど、おもしろいことこのうえない それからプレイヤーは艦隊戦同様、とくにコンピュータを持っていなくてもOKだ
ソラリスのウーサンやサーリも参加してるしカッペもそろそろ参加予定だ同じ宇宙で会えるかもね
←ラディキリ
資料請求は京都中央郵便局私書箱174号スターウェブジャパンまで 大きめの返信用封筒を忘れずに

GAMEジョッキー

標準BASIC（マイクロソフト系BASIC使用機種）対応

byドクトルだみお

今月のゲームジョッキーは連載ロールプレイ〈マジックラビリンス〉の最終回ということで、メイズエディタを発表するぞ。

メイズエディタとはなにかというと、自分でオリジナルのマップを作るための道具だ。これがあれば、君がオリジナルのマップを作って友達を苦しめることも夢じゃあない。

また、それにあわせてできたメイズをゲームディスクに転送するメイズトランスレータも発表する。

まさに自分で作るロールプレイというわけだ。

では、今月ももりだくさんなゲームジョッキー、まずは行ってみようか！

1．メイズエディタ篇

メイズエディタは君が付け合わせのメイズにあきてオリジナルのメイズを製作したいときに使用するソフトだ。

これを使えば、自分でオリジナルのメイズを作って楽しむこともできる。

マッピングしたら思わず笑(わら)いだしてしまうような、おかしな道のメイズを作って他人にやらせるのもいいだろう。

1-1 使用法

使用法を説明しよう。

①　メイズエディタを走らせる
②　メイズサイズを決める
③　メイズを作る
④　メイズができたらセーブする
⑤　さらに作るときは②にもどる

と、こんな順で作っていくわけだ。

ここでできることは次のコマンド篇に回すとして、メイズエディタに関する注意をしておこう。

①　このエディタは元のメイズを壊(こわ)して使うので、あらかじめゲームディスクとは別のディスク上でメイズを製作してから、メイズトランスレータで転送すること。

②　このエディタは出口があるかどうかをチェックしていない。むろん出口にたどりつけるかどうかもチェックしていない。間違っても出られないメイズを作らないように。

③　本当はしなければいけないチェックをしてないので、それをやらないように（禁止事項篇を見てくれ！）。

1-2 ディスプレイ篇

メイズエディタを走らせると、画面右上がコマンドエリア、左全部がメイズエディットエリア、右下がインフォメーションエリアになる。

コマンドエリアは、コマンドのヘルプになっている。

ここに書いてあるコマンド＋"！"がメイズエディタにある全コマンドだ。

インフォメーションエリアは、エディタからの情報、エディタからの質問などが表示されるエリアだ。

メイズエディットエリアは現在編集中のメイズが表示される。

さて、メイズエディットエリアにはさまざまな記号が表示される。その意味について説明しよう。

"EX"
これは出口だ。ゲーム中にキーワードを完成させてからここにくると、出口が開いて次の面に進める。

"IN"
編集中の面のスタート位置だ。

"■■"
壁を意味している。

"数字"
これがイベントを示している。ゲーム中にこの数字のある位置にくると、その数字に対応したイベントが起きる。

メイズエディタ　リスト1 ①

```
1000 DEFINT A-Z
1010 GOSUB 15000:'─────────────── DATA INIT
1020 GOSUB 10000:'─────────────── SCREEN INIT
1030 '──────────────────────────── MAIN LOOP
1040 VX=0:VY=0:LOCATE PX*2,PY:A$=INPUT$(1)
1050 IF INSTR("2468!",A$)=0 THEN GOSUB 2000:GOTO 1100
1055 'ELSE {
1060      IF A$="!" THEN 16000
1070      GOSUB 9100:'────────────── VECTOR SET
1090      GOSUB 9200
1100      LOCATE PX*2,PY:'────────── SCREEN LIMIT CHECK
1105 '}
1490 GOTO 1040
1990 '──────────────────────────── WAKE UP COMMAND
2000 IF A$=" " THEN MZ(PX,PY)=0:GOSUB 3000:'── CLEAR DATA
2010 IF A$="5" THEN MZ(PX,PY)=1:GOSUB 3000:'── PUT WALL
2020 IF A$="E" THEN GOSUB 4000:'────────── PUT EVENT
2030 IF A$="S" THEN GOSUB 5000:'────────── SAVE DATA
2040 IF A$="L" THEN GOSUB 6000:'────────── LOAD DATA
2050 IF A$="X" THEN MZ(PX,PY)=2:GOSUB 3000:'── PUT EXIT
2060 IF A$="^" THEN GOSUB 7000:'────────── CLEAR ALL DATA
2070 IF A$="=" THEN GOSUB 7500:'────────── CHANGE MAZE SIZE
2080 IF A$="I" THEN GOSUB 3500
2980 RETURN
2990 '──────────────────────────── DISP DATA
3000 LOCATE PX*2,PY
3010 IF PX=EX AND PY=EY AND EX<>0 THEN COLOR 3:PRINT"IN";:GOTO 3060
3020 IF MZ(PX,PY)=1 THEN COLOR 7:PRINT"■■";
3030 IF MZ(PX,PY)=0 THEN COLOR 6:PRINT"··";
3040 IF MZ(PX,PY)=2 THEN COLOR 2:PRINT"EX";
3050 IF MZ(PX,PY)>2 THEN COLOR 4:PRINT RIGHT$("0"+MID$(STR$(MZ(PX,PY)-2),2),2);
3060 COLOR 7
3070 RETURN
3490 '──────────────────────────── SET IN
3500 COLOR 6:LOCATE EX*2,EY:PRINT"··";
3510 EX=PX:EY=PY:GOSUB 3000
3520 RETURN
3990 '──────────────────────────── EVENT PUT
4000 GOSUB 9000:'──────────────── CLEAR WINDOW
4010 LOCATE 51,11:PRINT"CHOOSE EVENTS ARE..."
4020 RESTORE 20000
4030 GOSUB 9500:'──────────────── DISP DATA INFORMATION
4040 LOCATE 51,12:PRINT"Which(0:cancel):";
4050 LN=3:GOSUB 8000:EVD=VAL(I$)
4060 IF EVD=0 THEN 4970
4070 IF EVD>7 OR EVD<0 THEN 4040
4080 MZ(PX,PY)=EVD+2
4970 GOSUB 3000:GOSUB 9000
4980 RETURN
4990 '──────────────────────────── SAVE DATA
5000 GOSUB 9000
5010 LOCATE 51,11:PRINT "FLOOR(0:CANCEL)"
5020 LOCATE 51,12:PRINT "WHAT LEVEL(1-9)";:F$=INPUT$(1)
5030 IF VAL(F$)=0 THEN 5980
5040 FL$="FL"+F$
5050 GOSUB 9000
5060 IF MZ(EX,EY)<>0 THEN LOCATE 50,12:PRINT"IN POSITION ERR":GOTO 5980
5070 LOCATE 51,10:PRINT"FLOOR:";F$
5080 LOCATE 51,11:PRINT "KEY CODE:";:LN=10:GOSUB 8000:KY$=I$
5090 LOCATE 51,12:PRINT"OK(Y/N)";:A$=INPUT$(1)
5100 IF INSTR("YyNn",A$)=0 THEN 5090
```

メイズエディタ　リスト1 ②

```
5110 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 5980
5120 LOCATE 51,12:PRINT"KEY CODE:";KY$
5200 LOCATE 57,14:PRINT"   8"
5210 LOCATE 57,15:PRINT"   |"
5220 LOCATE 57,16:PRINT"4──┼──6"
5230 LOCATE 57,17:PRINT"   |"
5240 LOCATE 57,18:PRINT"   2"
5250 LOCATE 51,13:PRINT"SET START VECTOR:";:A$=INPUT$(1):PRINT A$;
5260 IF A$="0" THEN 5980
5270 IF INSTR("2468",A$)=0 THEN 5250
5280 RLC=INSTR("8624",A$)-1
5300 LOCATE 51,20:PRINT"TIME LIMIT(MAX9999)"
5310 LOCATE 51,21:PRINT":";:LN=4:GOSUB 8000:CD=VAL(I$)
5320 IF CD=0 THEN 5980
5330 IF CD<1 OR CD>9999 THEN 5310
5500 OPEN FL$ FOR OUTPUT AS #1
5510 PRINT #1,KY$:PRINT #1,CX,CY
5520 FOR L=0 TO CY-1
5530    FOR M=0 TO CX-1
5540       PRINT #1,MZ(M,L)
5550    NEXT
5560 NEXT
5570 PRINT #1,EX+1,EY+1,RLC,CD
5580 CLOSE
5980 RETURN
5990 '────────────────────────── LOAD DATA
6000 GOSUB 9000
6010 LOCATE 51,10:PRINT"LOAD FLOOR(1-9):";
6020 LN=1:GOSUB 8000:F$=I$
6030 IF VAL(F$)=0 THEN 6980
6040 IF VAL(F$)<1 OR VAL(F$)>9 THEN 6010
6050 F$="FL"+F$:OPEN F$ FOR INPUT AS #1
6060 INPUT #1,KY$:LOCATE 51,11:PRINT"KEY IS ";KY$
6070 INPUT #1,CX,CY
6080 GOSUB 7000
6100 FOR L=0 TO CY-1
6110    FOR M=0 TO CX-1
6120       INPUT #1,MZ(M,L):PX=M:PY=L:GOSUB 3000
6130    NEXT
6140 NEXT
6150 INPUT #1,EX,EY,RLC,CD
6160 CLOSE:EX=EX-1:EY=EY-1
6170 PX=EX:PY=EY:GOSUB 3000:PX=1:PY=1
6180 LOCATE 51,12:PRINT"START VECTOR:";MID$("8624",RLC+1,1)
6190 LOCATE 51,13:PRINT"TIME LIMIT:";CD
6980 RETURN
6990 '────────────────────────── CLEAR DATA
7000 FOR PY=0 TO 24
7010   FOR PX=0 TO 24
7030      MZ(PX,PY)=0:GOSUB 3000
7040   NEXT PX
7050 NEXT PY
7060 GOSUB 7800
7070 IF EX<>0 THEN COLOR 6:LOCATE EX*2,EY:PRINT"・・";:COLOR 7:EX=0:EY=0
7080 PX=1:PY=1:RETURN
7490 '────────────────────────── CHANGE SIZE
7500 GOSUB 9000
7510 LOCATE 51,10:PRINT"MAZE X-SIZE(5-25):";
7520 LN=2:GOSUB 8000:CX=VAL(I$)
7530 LOCATE 51,11:PRINT"MAZE Y-SIZE(5-25):";
7540 LN=2:GOSUB 8000:CY=VAL(I$)
7550 IF CX<5 OR CY<5 OR CX>25 OR CY>25 THEN 7590
7560 GOSUB 7000
7570 GOSUB 7800
7580 PX=1:PY=1
7590 RETURN
7790 '────────────────────────── WAKU SET
7800 FOR L=0 TO CX-1
7810    MZ(L,0)=1:MZ(L,CY-1)=1
7820    PX=L:PY=0:GOSUB 3000
7830    PX=L:PY=CY-1:GOSUB 3000
7840 NEXT
7850 FOR L=0 TO CY-1
7860    MZ(0,L)=1:MZ(CX-1,L)=1
7870    PX=0:PY=L:GOSUB 3000
7880    PX=CX-1:PY=L:GOSUB 3000
7890 NEXT
7900 RETURN
7990 '────────────────────────── SUB MODULE
8000 BS$=CHR$(8):LT=0:I$=""
8010    A$=INPUT$(1)
8020    IF A$=CHR$(13) AND LT>0 THEN 8060
8030    IF LT<=LN AND A$<>BS$ AND A$=>" " AND A$<="z" THEN I$=I$+A$:LT=LT+1:PRINT A$;
8040    IF A$=BS$ AND LT>=0 THEN PRINT A$;" ";A$;:LT=LT-1:I$=LEFT$(I$,LT)
8050    GOTO 8010
8060 RETURN
9000 FOR L=50 TO 79
9010    FOR M=10 TO 23
9020       LOCATE L,M:PRINT" ";
9030    NEXT M
9040 NEXT L
9050 RETURN
9090 '-------------------------------------- VECTOR SET
9100 IF A$="8" THEN VY=-1
```

基本的には一度通るとイベントは消滅する。

〝・・〟

単なる通路だ。

1-3 コマンド篇

ここでは、このエディタにあるコマンドの使用法について説明しよう。

カーソル移動

カーソル移動は例によって例のごとく、10キーの2、4、6、8だ。これで画面左側のメイズエディットエリア上にあるカーソルを移動させる。

ただし、設定されたメイズサイズより外にはカーソルは移動させることはできない。

〝5〟(セット)コマンド

〝5〟はメイズエディットエリア上のカーソル位置に壁を置くコマンドだ。例外は一番外側の壁で、これだけは自動的に設定されて修正することはできない。

また、そこになにがあろうと壁を置くので出口、イベントその他すべて消されてしまうから注意するように。

〝 〟(スペース)コマンド

〝 〟はメイズエディットエリア上のカーソル位置を空白(通路)にするコマンドだ。例外は一番外側の壁で、これだけは消されると困るので、修正することはできない。

また、そこになにがあろうと空白を置くので、入り口を除く出口、イベントその他は消されてしまうから注意するように。

〝I〟コマンド

〝I〟はメイズエディットエリア上のカーソル位置に入り口を設定するコマンドだ。これはプログラム的には単なる座標値に過ぎないので、下が壁だろうと、イベントだろうと置ける。

けれど、入り口の下が壁やイベントでは困ったことが起きるので、セーブするときに〝START POS ERR〟と表示して停止する。

そういうときは〝I〟コマンドで入り口を別にするか、〝I〟コマンドで入り口を別の位置に移動して、元あった所になにかないか確認してくれ。

〝X〟コマンド

〝X〟はメイズエディットエリア上のカーソル位置に出口を置くコマンドだ。例外は一番外側の壁で、これだけは自動的に設定されて修正することはできない。

また、そこになにがあろうと壁を置くので、壁、イベントなど、入り口を除いてすべて消されてしまうから注意するように。

〝L〟コマンド

〝L〟はディスクからメイズをロードするコマンドだ。〝L〟を選択すると面数を聞いてくるので、1～9の範囲で答えてくれ。すると、自動的にロードされる。

また、ロードされるときに通常ではわからないデータ……メイズの制限時間、その面のスタート時のプレイヤーの向き、キーコードなどが表

メイズエディタ　リスト1 ③

```
9110 IF A$="6" THEN VX=1
9120 IF A$="2" THEN VY=1
9130 IF A$="4" THEN VX=-1
9140 RETURN
9190 '------------------------------------------------------- SCRN CHECK
9200 QX=PX+VX:QY=PY+VY
9210 IF QX<1 OR QX>CX-2 THEN QX=PX
9220 IF QY<1 OR QY>CY-2 THEN QY=PY
9230 PX=QX:PY=QY
9240 RETURN
9500 L=15
9510     READ A$
9520     IF A$="END" THEN 9550
9530     LOCATE 51,L:PRINT A$:L=L+1
9540     GOTO 9510
9550 RETURN
9990 '------------------------------------------------------- SCREEN INIT
10000 SCREEN 0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
10010 COLOR 7:CLS 3
10020 LINE (0,0)-(399,199),1,B
10030 LINE (402,1)-(639,71),1,BF
10040 LINE (402,73)-(639,199),1,BF
10050 LOCATE 51,0:PRINT"  - MAZE EDIT VERSION 1.0 -"
10060 LOCATE 51,1:PRINT"          | I     :    イリグ゛チセット"
10070 LOCATE 51,2:PRINT"    8 セット| SPACE:     クリアデ゛ータ"
10080 LOCATE 51,3:PRINT"    |/    | S     :        セーフ゛"
10090 LOCATE 51,4:PRINT"4--5--6 | L     :        ロート゛"
10100 LOCATE 51,5:PRINT"    |     | E     :    イヘ゛ントセット"
10110 LOCATE 51,6:PRINT"    2     | =     :メイロサイス゛ヘンコウ"
10120 LOCATE 51,7:PRINT"CURSOR.   | ^     :      メイロクリア"
10130 LOCATE 51,8:PRINT"          | X     :    テ゛ク゛チセット"
11000 '
11010 GOSUB 7000
11020 PX=1:PY=1
14980 RETURN
14990 '------------------------------------------------------- DATA INIT
15000 DIM MZ(24,24)
15010 CX=25:CY=25:EY=0:EY=0
15040 RETURN
15990 '------------------------------------------------------- END PROGRAM
16000 CLS 3:END
19990 '------------------------------------------------------- data area
20000 DATA "1:エネルキ゛ーユニット   2:チリョウヤク"
20010 DATA "3:シ゛ャイロヘ゛クター   4:タイムアテ゛ィショナー"
20020 DATA "5:トラップ゜          6:マク゛ネットコーティン"
20030 DATA "7:エネルキ゛ードレイン"
20990 DATA "END"
```

示される。
ただし"L"を間違って選んだときは面数を聞いてくるところで0を入力してくれ。0を選ぶと、ロードせずにエディタに復帰する。

"S"コマンド

"S"はでき上がったメイズをセーブしておくコマンドだ。"S"を実行すると、最初に面数を聞いてくる。これには数字の1~9で答えてくれ。その数字の面にセーブされる。

次にキーワードを聞いてくる。これには10文字以内で好きなように入力してくれ。ただし、入力ルーチンの関係で英文字、記号、数字の3種類しか受け付けない。

入力し終わったら、キーコードがいいか、聞いてくる。OKのときは"Y"で答えてくれ。

そのあと、スタートするときのプレイヤーの向きを聞いてくる。これに対しては、例の10キー"2、4、6、8"で答えてくれ。

むろん"8"が画面の上を向いてプレイヤーが現れることを示す。

次に制限時間を聞いてくる。これは1~9999まで入力できるが、25×25のメイズで、制限時間が"1"などというバカなメイズは間違っても作らないように。

以上を全部入力すると、自動的にメイズはセーブされる。

なお、コマンドを中止したいときはどこでもいいから0を入力してくれ。エディタのメインに復帰する。

なお、言い忘れたが、入力は全部インフォメーションエリアで行われる。

"E"コマンド

"E"はメイズエディットエリア上のカーソル位置にイベントを設定するコマンドだ。選択すると、インフォメーションエリアに現在用意されているイベントが表示されるので、表示されたイベントのなかから数字で選択してくれ。中止したいときは0を入力する。

"="コマンド

メイズサイズを変更するコマンドだ。ただし、変更したらデータはすべてクリアされる。このコマンドを選ぶと、メイズの横のサイズ、縦のサイズを順に聞いてくるので、数字で答えてくれ。範囲は縦横ともに5~25の間だ。

"^"コマンド

このコマンドを選ぶと、メイズの全内容がクリアされる。

ただし、設定されているメイズのサイズは変化しないので、作ったメイズが気に食わないときはこれを実行すればいい。

"!"コマンド

終了コマンドだ。メイズをセーブしないので注意するように。

これで、コマンドの説明は終わりだ。あとはこれを使ってオリジナルのメイズを作るだけだ。

1-4禁止事項篇

このメイズエディタでメイズを作るときにやってはいけないことがいくつかある。その理由のおもなものは、メインプログラムの3-Dメイズ表示ルーチンにある。

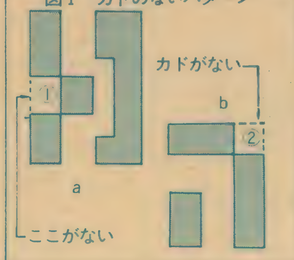
が、いまさらメインプログラムを書き換えるのもホネだ。

それに、ただでさえ遅い3-Dメイズの表示ルーチンなのに、これを回避できるようにすると、ますます遅くなるので「メイズを作るときに注意する」ことにした。

図2　広すぎるパターン



図1　カドのないパターン



では、その禁止事項を教えよう。

① 図1、2、に示されているパターンの道は作るな。

② メイズエディタ内で、出口のチェックはおこなっていないので、出口を必ず作ること。さもないと出られないメイズができ上がる。

③ うっかり違うフロアにセーブするな。データをバックアップしていないので、そのフロアにあったデータは抹殺される。

④ おかしなメイズをセーブするな。プレイできなくなる。

1-5プログラム解説篇

最近のゲームジョッキーでは、プログラムリストがやたら大きくてプログラムそのものの解説がさっぱりできなかったが、今回はちゃんとできる。

この手のエディタのプログラムは、コンストラクション機能つきのゲームを作るときには、たいてい作る破目になるから、この解説を元にプログラムを読んでおけば、コンストラクション機能付きのゲームを作るときに楽になるだろう。

メイズエディタ構造

1000~1020	:	初期設定
1040~1490	:	メインルーチン
2000~2980	:	コマンド解析
3000~3070	:	カーソル位置データ表示
3500~3520	:	入り口設定
4000~4980	:	イベント設定
5000~5980	:	データセーブ
6000~6980	:	ロードデータ
7000~7080	:	メイズクリア
7500~7590	:	メイズサイズ変更
7800~7900	:	メイズ枠設定
8000~8060	:	特殊入力ルーチン
9000~9050	:	インフォメーションエリアクリア
9100~9140	:	ベクトルセット
9200~9240	:	スクリーンエリアチェック
9500~9550	:	イベント表示
10000~14980	:	スクリーン初期化
15000~15040	:	データ初期化
16000~16000	:	終了
20000~20990	:	イベントデータ

今回の解説は、「メイズエディタ構造」と書いてある表を参考にして話を進めていくぞ。

◆1000~1020:初期設定

まず全変数を整数型に宣言する。(1000)

変数初期化のサブルーチンを呼び出す。(1010)

スクリーン初期化のサブルーチンを呼び出す。(1020)

◆1040~1490:メインルーチン

＊ジェネラル
メイズエディタは、このルーチンからすべての処理が呼び出される形になっている。このような短いルーチンにするとわかりやすいだろう。こういうのをかっこいいプログラムというのだ。

＊解説
ベクトル変数をゼロクリアし(変数表参照)、表示ポジションを設定しなおし、入力待ちする。(1040)
もし入力された文字が"2、4、6、8!"のどれでもなかったら2000行から始まるコマンド解析を呼び出し、1100行へジャンプする。(1050)
入力された文字が"!"ならば終了する。(1060)
ベクトル設定を行う。(1070)
メイズからカーソルがはみださないかどうか調べる。(1090)
表示する。(1100)
もーいちど入力待ちへ戻る。(1490)

◆2000〜2980：コマンド解析
＊ジェネラル
これは"　"、"5"、"E"、"S"、"L"、"X"、"へ"、"="、"ー"の順で入力文字がコマンドに当たるかどうかを調べ、その処理を行うルーチンだ。

＊解説
見ればわかるだろうが(わからないようでは、まずプログラムを組む資格はないぜ!)一応説明しておこう。ただ全部書くのはめんどくさいから、代表的な感じで書くぞ。
A$がコマンドかどうかをチェックし、もしコマンドならばその処理をするサブルーチンに飛ぶ。

◆3000〜3070：カーソル位置データ表示
＊ジェネラル
ここはカーソル位置のデータをわかりやすいグラフィックの形で表示するルーチンだ。

＊解説
表示位置にカーソルを持っていく。(3000)

―メイズエディタ主要変数表―

MZ(α, β)	:	メイズ用配列
PX	:	カーソル位置　X
PY	:	カーソル位置　Y
VX	:	キー入力のXベクトル
VY	:	キー入力のYベクトル
CX	:	メイズサイズ　X
CY	:	メイズサイズ　Y
EX	:	メイズ入り口　X
EY	:	メイズ入り口　Y
CD	:	メイズ制限時間
KY$	:	メイズキーコード
RLC	:	スタート時のプレイヤーの向き
I$	:	特殊入力のリターン
LN	:	特殊入力の入力文字数

もし表示位置が入り口の座標で、しかも、EX(変数表参照)が0でなければそこを入り口として表示する。
あとは同じ処理があるだけだ。代表的な形で表現しておこう。
その位置がなにかを調べ、それに対応する表示を行う。

◆3500〜3520：入り口設定
＊ジェネラル
入り口を設定しなおすルーチンだ。

＊解説
もとあった入り口を抹殺する。(3500)
新しい入り口をカーソル位置に設定する。(3510)

◆4000〜4980：イベント設定
＊ジェネラル
イベントを設定するためのルーチンだ。イベント設定のコマンド"E"が呼び出されると、ここにやってきてイベントを設定する。

＊解説
インフォメーションエリアを抹殺する。(4000)
表示位置を合わせ、メッセージを出力する。(4010)
データポインタを20000行に移す。(4020)
データを読み込む。(4939)
どれを選ぶか聞く。(4040、4050)
もし選んだのが0だったらキャンセル。(4060)
選んだ数字が異常だったら入力の仕直し。(4070)
配列データをそのイベントのナンバーに設定する。(4080)
ここでEVD+2となっているのは、1、2はそれぞれ壁と出口に使用されているからだ。こうしておくと、後3つまではイベントが増えても1文字で入力できるというセコイ発想だ。
イベントを表示し、インフォメーションエリアを抹殺する。(4970)
復帰する。(4980)

◆5000〜5980：データセーブ
＊ジェネラル
メイズデータをディスクにセーブするルーチンだ。このルーチンではドライブ変更には対応していないが、対応することも可能だろう。挑戦する気のある人はやってみてほしい。

＊解説
画面を消してどのフロアにセーブするかを聞く。(5000〜5020)
もし入力された数字が0だったらコマンドをキャンセル。(5030)
ファイルネームの処理を行う。(5040)
もし入り口がなければ、エラーを出して復帰。(5060)
セーブするフロアを表示し、キーコードの入力待ちになる。(5070、5080)
キーコードの確認をして、OKならキーコードを表示する。(5090〜5120)
面がスタートするときのプレイヤーの向きを設定するための解説を表示して入力を待つ。(5200〜5250)
もし、入力が0ならばコマンドはキャンセル。(5260)
入力が"2、4、6、8"のどれかなら、変数RLCを設定する。(5270、5280)
制限時間の表示をして入力を待つ。(5300、5310)
入力された値が0だったらコマンドをキャンセル。(5320)
一応まともな値だったらよろしい。(5330)
メインプログラムでロードできる形でデータをセーブする。(5500〜5580)
おしまい。(5980)

◆6000〜6980：ロードデータ
＊ジェネラル
ここは、現在あるメイズをロードするルーチンだ。

＊解説
インフォメーションエリアをクリアして、ロードする面の入力を待つ。(6000〜6020)
もし、入力が0だったらコマンドはキャンセル。(6030)
入力がおかしければ再び入力。(6040)
ファイルネームを設定してファイルをオープンする。(6050)
キーコードを読み込んで表示する。(6060)
メイズサイズを読み込む。(6070)
現在あるメイズデータを抹殺する。(6080)
メインプログラムのメイズデータ形式でデータをディスクから読み込んでくる。(6100〜6150)
ファイルをクローズして、入り口の位置を調整する。(6160)
なぜ、入り口の位置を調節しなくちゃいけないかというと、これも理由がある。メインプログラムでは配列の(0、n)と、(n、0)は使っていないが、エディタでは使っている。そのため入り口の位置がずれるんだ。
いろんなデータを表示する。(6180、6190)
おしまい。(6980)

◆7000〜7080：メイズクリア
＊ジェネラル
これはメイズ用の配列領域をクリアして、ついでに画面もクリアするルーチンだ。

＊解説
二重ループでメイズの二次元配列の内容を0クリアしながら画面表示のルーチンを呼んで画面も消す。(7000〜7050)
メイズサイズの枠を表示しなおす。(7060)
入り口があるなら、入り口も表示しなおす。(7070)
これに関しては今、原稿を書いていて気がついたんだが、"EX=0：EY=0"のほうがいいと思う。このルーチンのほうが入り口がクリアされるのですっきりする。
おしまい。(7080)

◆7500〜7590：メイズサイズ変更
＊ジェネラル
メイズサイズを変更するコマンドの実体部分だ。

＊解説
インフォメーションエリアを消して、Xサイズ、Yサイズそれぞれの入力を待つ。(7500〜7540)
もしどちらかのサイズがおかしければコマンドはキャン

セル。(7550)

メイズデータをクリアする。(7560)

メイズサイズの枠を設定しなおす。(7570)

カーソル位置を設定しなおす。(7580)

おしまい。(7590)

◆7800~7900：メイズ枠設定

＊ジェネラル

CX、CYで指定されたメイズサイズの枠をメイズの配列変数にセットするルーチンだ。

＊解説

まずX軸方向の枠を設定する。(7800~7830)

Y軸方向の枠を設定する。(7850~7890)

おしまい。(7900)

◆8000~8060：特殊入力ルーチン

＊ジェネラル

これは大変便利なルーチンなのでとくにくわしく解説する。ある一定の文字を入力するときに"input"を使うと、"Redo From Error"などというふざけたエラーを出されて腹が立つことがよくあるが、このルーチンを使えばそういうことはない。

使い方はかんたんだ。

変数LNに入力する文字列の長さを入れて(たとえば文字数が15文字だったらLN=15とすればいいんだ)、このルーチンを呼び出すだけでいい。

このルーチンからリターンしてきたら、I$に入力された文字列が入っている。

あとはそれを使って好きなようにすればよろしい。

＊解説

BS$にバックスペースを設定する(BS$=CHR$(8))。これはマシンによってバックスペースが違う可能性を考えてだ。

つぎに入力された文字数を0にして(LT=0)、入力された文字列を空にする(I$="")。(8000)

A$に一文字入力する。(8010)

もし入力された文字がリターンで、入力された文字数が0より大きかったらおしまいにする。(8020)

文字列の長さが、指定文字数より短くて、入力された文字がバックスペースでなく、なおかつアルファベットか、記号ならI$に入力された文字を足し、文字数を1増やす。(8030)

入力されて文字がバックスペースで、なおかつこれまで入力された文字列の長さが0より大きいなら、1文字削って画面から1文字消す。(8040)

また入力に戻る。(8050)

おしまい。(8060)

◆9000~9050：インフォメーションエリアクリア

＊ジェネラル

これはインフォメーションエリアをクリアするルーチンだ。解説はなし。

◆9100~9140：ベクトルセット

＊ジェネラル

これは入力された文字"2、4、6、8"に従ってベクトル変数VX、VYに値を設定するルーチンだ。解説はなし。

◆9200~9240：スクリーンエリアチェック

＊ジェネラル

移動したあとのカーソル位置が設定されているメイズサイズの中に入るかどうかを調べ、入らなければ移動を取り止める。

＊解説

ベクトルと現在の座標位置を足した新座標を一時変数QX、QYに代入する。(9200)

もし座標値がメイズの外にあったらQX、QYをPX、PYに戻す。(9210、9220)

PX、PYを更新する。

おしまい。(9240)

◆9500~9550：イベント表示

＊ジェネラル

これは、イベントデータを読み込んできて画面に表示するルーチンだ。

＊解説

L=15で、一時変数LにY座標の値を設定する。(9500)

データを読み込んでくる。(9510)

もし、文字が"END"だったら終了へ飛ぶ。(9520)

座標位置を合わせ、データを表示し、Y座標に1を足す。(9530)

データ読み込みに戻る。(9540)

おしまい。(9550)

◆10000~14980：スクリーン初期化

＊ジェネラル

画面を設定するルーチンだ。

＊解説

これはBASICとマシンに大変依存している。9801Vmで組んでいるので、98に特有の命令を解説しよう。

"SCREEN 0"はグラフィックを640×200にしますという意味だ。

"WIDTH 80、25"は文字画面を80文字×25行にする。

"CONSOLE 0、25、0、1"は、

スクロールする範囲は0行目から25行目まで。

ファンクションキーを消す。

カラーモードにする。

とまあ、こういう意味だ。

LINE文のパラメータがまたマシンによって違うのでここも説明しておこう。

LINEは(X、Y)-(X1、Y1)で(X、Y)と、(X1、Y1)の値を設定し、次のパラメータで色をセットする。それで"B"は箱を書き、"BF"は箱を埋める。

◆15000~15040：データ初期化

＊ジェネラル

変数の設定と配列の宣言を行う。解説はなし。

◆16000：終了

＊ジェネラル

エディタの終了。解説はなし。

◆20000~20990：イベントデータ

＊ジェネラル

9500~のデータを読むルーチンで使用されるデータ文。解説はなし。

2. メイズトランスレータ篇

メイズトランスレータは、メイズをディスクからディスクへ転送するプログラムだ。

使い方を説明しよう。

① いまデータのあるドライブを聞いてくる。(例：1を入力)

② 転送するドライブを聞いてくる。それに答える。(例：2を入力)

③ 転送するメイズの面数を聞いてくる。それに答える。(例：3を入力)

④ 転送するメイズの新しい面数を聞いてくる。それに答える。(例：4を入力)

⑤ 転送が実行される。

⑥ まだ続けるか聞いてくる。(例：Nと答える)

とまあ、トランスレータが聞いてくる問いに対して答えていくだけでいい。

短いリストなので内容を読むのは宿題ということでいいだろう。

4. 次回予告篇

いいかげんにRPGにもあきたのでRPGはしばらくお休みして、またもとのゲームジョッキーをやりたいと思うのだ。

プログラム、ゲームに関する難問、なんでもござれのゲームジョッキー、ドクトルだみおは挑戦のお手紙をまっている。

わたしは誰の挑戦でも受ける！ ではまた来月。

メイズトランスレータ　リスト2

```
1000 DEFINT A-Z
1010 INPUT "FROM DRIVE :";D$
1020 INPUT "TO DRIVE   :";S$
1030 IF D$=S$ THEN PRINT"WHAT DO YOU THINK ABOUT DISK?":GOTO 1010
1040 INPUT "TRANS FLOOR NUMBER:";N$
1050 IF VAL(N$)<1 OR VAL(N$)>9 THEN 1040
1060 INPUT "DEST  FLOOR NUMBER:";M$
1070 IF VAL(M$)<1 OR VAL(M$)>9 THEN 1060
1080 F1$=D$+":"+"FL"+N$
1090 F2$=S$+":"+"FL"+M$
1100 GOSUB 2000
1110 INPUT "ANOTHER FLOOR(Y/N)?";Y$
1120 IF Y$="Y" OR Y$="y" THEN 1010
1130 END
2000 OPEN F1$ FOR INPUT AS #1
2010 OPEN F2$ FOR OUTPUT AS #2
2500 INPUT #1,KY$:PRINT #2,KY$
2510 INPUT #1,XLM,YLM:PRINT #2,XLM,YLM
2520 FOR L=1 TO YLM
2530    FOR M=1 TO XLM
2540       INPUT #1,DTA:PRINT #2,DTA
2550    NEXT
2560 NEXT
2570 INPUT #1,X,Y,RLC,CD
2580 PRINT #2,X,Y,RLC,CD
2590 CLOSE
2600 RETURN
```

期待の連載！

第2回
私が悪うございました。

イラスト by M.YAMAMOTO

●今月の材料　1・ザナック（ポニー）　2・冒険浪漫（システムソフト）
●料理人　山村モヘップ(12)

春は曙、ロールプレイ
夏は夜中にアドベンチャー
シミュレーションで飽きがきて
浮遊要塞シューティング
春夏秋冬、盆暮れ正月
あいもかわらずゲーム漬け
親は嘆いて叱責するが、詫びて一言
「私が悪うございました」

ソフトの評価「私が悪うございましたレベル」
1・買わなくても心は痛まないぜ！
2・悪いけど、今回は勘弁してね！
3・買うべきか、買わざるべきか？
4・ゴメン、すぐ買うよ
5・ボクが悪かった！ 買うから許して！

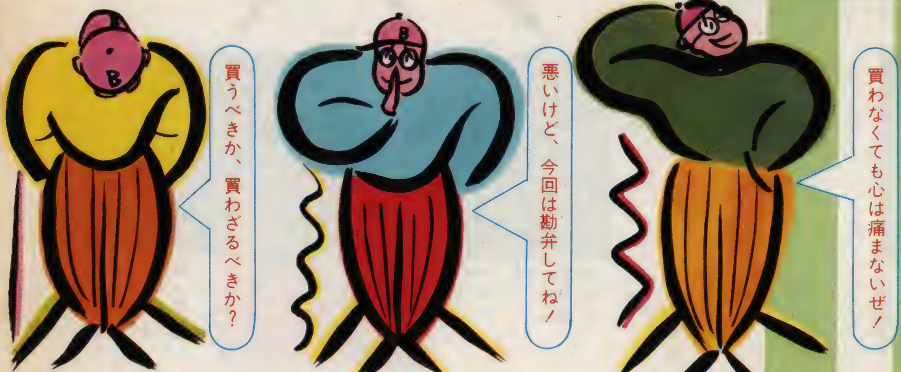
言わせてください ナマイキを！

朝読んでる人、おはようございます。夜読んでる人、おばんでやす。毎度おなじみのチリ紙……じゃなくて、山村モヘップ(12)です。

とーとつですが、最近ボクはヒジョーに怒っています。というのも、このごろのゲームソフトのうちのいくつかで、広告などに「何月発売予定」と書いてあるのにもかかわらず、その予定どおりに出ないことが多すぎるからなんです。しかも、おもしろいソフトに限って予定どおりに出ないんですからね！ いくら「未定は未定、決定に非ず」という格言がある(?)にしても、ちょっとこれはマズい風潮じゃないでしょうか？

そりゃあ、ボクもBEEPのライターの端くれですから、ソフト作りの苦労は十分承知しているつもりです。完成直前に思わぬバグが出て、やむなく発売を延期したソフトの話なども知ってますし、そもそもデバッグには「いつまでに確実にバグが取れる」という保証がないこともわかっています。だから、そういう理由で発売延期になるソフトを責めているわけではありません。

ボクが怒っているのは、まだ完成のメドもついていないのに、広告だけ出しておくという（一部の）ソフトハウスの姿勢に対してなんです。むかし大型コンピュータの世界で、IBMが他社を牽制する



ために、開発途上のマシンをあたかも発売直前であるかのように発表したのにも似て、販売戦略としては正当かもしれませんが、ユーザーにとっては腹立たしいだけです。その広告費の分だけ値段を安くしてくれたほうが、ユーザーにはどれだけウレシイことか……。

まあ、好き勝手なことを書いてしまいましたけど、実際これはマジな意見なので、心当たりのあるソフトハウスの方にはご一考をお願いするということで、ナマイキなこと言って「私が悪うございました」。反論は待ちません。

それでは、そういう文句とはまったく関係なく、今月のレビューを始めましょうか。今回のソフトは、『ザナック』（ポニー）と『冒険浪漫』（システムソフト）の、2つのシューティングゲームです。



ポップコーンのように弾を吹き上げてくる敵だ。もっと早めに倒すべきだった…

左上に「バボちゃん」が!?　バレーのワールドカップを思い出すねぇ？



あの白いパーツを取れば、自機のビームがパワーアップする

あの黄色い"E・E"を取れば敵は全滅だ



よくあるゲームのどこが悪い?

まず最初は『ザナック』からなんですけど、このゲーム、先月号の「MSXの新作」コーナーですでに紹介されていますから、詳しい説明は省略します。まあ、よくある「縦スクロール型シューティングゲーム・パワーアップ付き」だと思ってもらえば間違いはないでしょう。

ところで、じつはボク、この『ザナック』のせいで、師匠の芋吉さんとケンカしてしまったんです。

ことの起こりはこうです。先日芋吉さんとボクは、いつものように、BEEPのマシン室（ゲーム室?）で、ザナックをやっていたんです。ボクはザナックの単純さ、というか爽快感がやたら気に入っているもんで、「このゲーム、なかなかよくできてるじゃないですか!」と言ったんです。ところが芋吉さんは、今までのBEEPを読めばわかるように、オリジナリティに乏しいゲーム、具体的には「縦スクロール――」が嫌いなものですから、その言葉を聞いたとたんに怒りだしちゃって、ザナックに関する論争、というか口げんかになっちゃったんです（そのときの芋吉さんの言葉がこうです。「おまえなんか、もう親でも子でもない!」確かに……）。

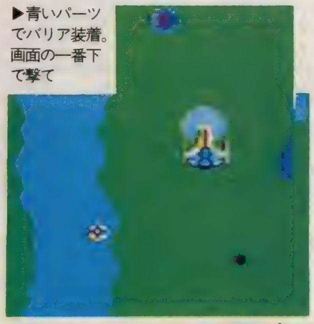
結局、今は芋吉（ええい、「さん」付けなんかやめだ!）とは冷戦状態なわけで……そこで一言、「芋吉! 好きなゲームを好きと言って何が悪い!」

（芋吉さん、本心じゃないんです。あくまで、このレビューをおもしろくするためにしかたなく言っているんですよぉ!!）

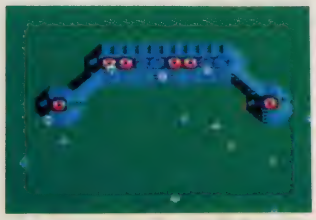
ボクがザナックを「よくできてる」と言ったのには、もちろんそれなりの理由があります。なんといってもザナックでは、パワーアップパーツを採用しているシューティングゲームにありがちな、先のほうの面でミスしたら一巻の終わり、ということがほとんどないんです。その秘密は、ALC（オートレベルコントロール）。自機がパワーアップするか敵をたくさんやっつけるかすると、このレベルが上がっていき、レベルが上がるほど敵が強くなっていくんです。まあ、この方式は『グラディウス』（コナミ）なんかでも採用されているんですけど、ザナックは、このレベルコントロールのバランスがじつにいいんです。

たとえばグラディウスの場合だと、いくらレベルコントロールがあるといっても、逆火山の途中でやられてしまったときなんか、もー続きをやる気なんか起こりませんよ。それに対してザナックは、ある程度先に進んだ面でやられても復帰が可能なんです。もちろん、再びレベルが上がれば、今まで以上に強い敵がバンバン出てくるようになりますけどね。

とにかく、このゲームは自機が最大限に活用できるというか、ゲーム中に腹の立つことがない、そんなゲームだといえるんじゃないでしょうか。


▶青いパーツでバリア装着。画面の一番下で撃て
▲黒は死のパーツ。取るとパワーアップはパー

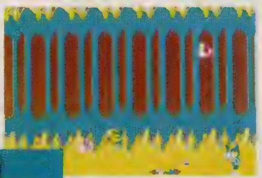

戦い終わって日が暮れて……。よーしもう1回!


この要塞は、ヒイ、フウ、ミイ……全部で10ヵ所を破壊しなければならない。

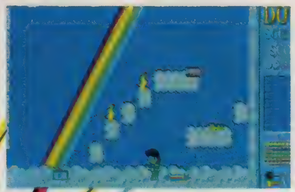

伸び縮みする「照準」で、要塞Xの「目」を狙い撃ち。

倉庫の中にはパワーアップパーツが隠されている。倉庫の番号に注意。

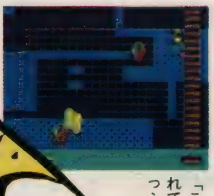
灼熱の大地にそびえる要塞XX（伏せ字じゃないよ）


今持っているピストルは、弾がトロい! はやくマシンガンが欲しい。


敵の目を確実に狙うには「空飛ぶ帽子(?)」が必須アイテム。


♬虹の向こうは〜……ご期待どおり晴れてます!


芋吉の影におびえながら、モヘップ(12)はマシン室の隅で「ザナック」をプレイ。それでも「ザナックならボクにおまかせください」と㊖に胸をはったのは、さすが純真な少年!


「この壁画に謎が隠されているのでは?」ふっふっふ、甘いぜ!



これぞ自然体シューティング

お次は『冒険浪漫』なんですけど……。これ、ホントにシューティングゲームなんですかぁ？

そういえば前にどこかの雑誌で読んだんですけど、この『冒険浪漫』、開発者は最初「何も考えずに撃ちまくれるシューティングゲーム」を作ろうとしていたらしいんです。ところが、制作中に「あれも入れたい、これも入れたい」なんて感じで肉付けしていくうちに、いつの間にかアクション・ロールプレイ・アドベンチャーっぽいゲームになっちゃったとか。うーん、なんだかわかんない。

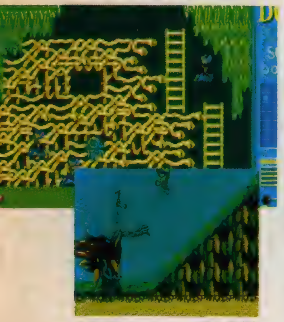
その「肉付け」の結果大幅に増えたのが、アイテムと敵の数でしょうか。アイテムは何種類あるのかわかりませんけど、ともかくたくさんあるんです。ちょっと挙げただけでも、ナイフ、ピストル、マシンガン、雲、うちわ、ラッパなどの武器、帽子、鉢巻、羽付き帽子などの頭にかぶるもの、その他カギ、ダイヤ、カプセル、弾、サングラス、アクアラング(？)などなど。

しかも、それらアイテムは、同じものがいろんな場所に落ちているので、手に入れるために謎を解かなければならないとか、特別苦労しなければならない、ということがないんです。ただ落ちているのを拾えばいいんですから(先月号の『メルヘンヴェールII』とは対照的ですね)。その結果……何も考えずにプレイできるというわけですよ！

そして敵についてなんですけど、これまた数が多い！……んですけど、数のわりにはどれも弱いヤツばっかり。やられる可能性があるとすれば、各ステージの最後に倒す「大ボス」だけ。

この大ボスも、普通のゲームだったら最初から会うことなんかできず、下手すれば大ボスを捜し出すのもゲームの目的になっているはずなのに、冒険浪漫では、すぐ会えちゃうというか、大ボスのいる位置は決まっているんです。

というわけで、アイテムにしても敵にしても、謎といった謎のない、いわば「自然体」といった感じのゲーム。これを終了させるためには、1つ大きな謎を解くんですが、まあ詳しく書くのはやめましょう。撃って撃って撃ちまくり、ひたすら先に進んでいけば、いずれはわかることですからね。



さて問題。いちばん上の管とつながっている管は？なんちゃって

鳥は倒した……。ボスを倒すとヒントが出るぞ。



キノコの頭を踏むと……スーパーマリオじゃないぜ！

クラーイ部屋だなあ。取るもの取って、早く帰るべ。

シューティングゲームは単純なほどいい？

そんなわけで、今回は雰囲気の異なる2つのシューティングゲームを採り上げてみたんですけど、いかがなもんでしょう？

そもそもシューティングゲームっていうのは、基本的に爽快感を感じさせるためのゲームだと思うんです。だから、最近流行のRPG的味つけがあろうが、アドベンチャーゲーム的味つけがあろうが、それはあくまで「オマケ」。オマケばっかり豊富でも、爽快感に欠けているならば、それはもうシューティングゲームとしては失敗作にすぎないんじゃないでしょうか。

そういう目で見て『ザナック』は……やっぱりオリジナリティに欠ける感がなきにしもあらずなので、4点。また『冒険浪漫』のほうは、シューティングとしても、アクション・ロールプレイとしてもなんとなく中途半端な後味が残り、3点。というわけで、今回は少々過激になってしまい、「私が悪うございました」





あれれっ!? モヘップ(12)が大ボスめがけて……。でも水鉄砲じゃあねえ。



水の中にはゲッソーが!? これもスーパーマリオじゃないったら!!

体力を増やすカプセルはないし、弾も残り少ない。倒せっこねーなー。

一方通行の面。弾が続く限り連射しながら進んで、敵が落としたアイテムは後でまとめて……。



芋吉師匠との意見のくい違いに言葉をなくしたモヘップ(12)。ヤレヤレ、口ゲンカでは勝ち目なし……。

徹底研究

メルヘンヴェールII

(システムサコム)―前編―

1つ1つの闘いが新たな展開の鍵！

by 氷水 芋吉

■機種PC-98シリーズ
■媒体(価格) 3.5D、5D、8D(各7900円)



❶これは助かった。妖精のおかげでバイタリティがちょっと回復した

この『II』をやりたいがために、最近夢中で『I』を終わらせようとしている輩も多いとか？ ADG、RPG、ACG――どのジャンルにおいても見劣りしない1級品が、キミを待っている！

ストーリー

魔法使いの呪いによって、醜い「ヴェール」の姿にされてしまった湖の国の王子は、数々の苦難を経て、ついに、愛する姫のいるフェリクスに戻ってきました。ところが、そこに待っていたのは「神の裁き」でした。王子は、これまでの戦いで他の者を傷つけた罪によって、罰――永久に人間に戻れなくなる――を受けなければならないというのです。

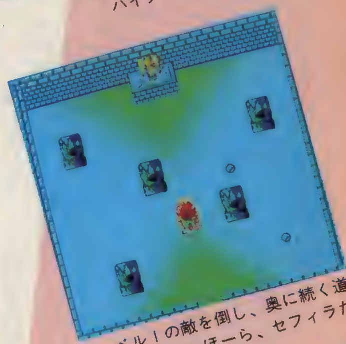
この罰を許されるためには、フェリクスのどこかにいる魔法使いを捜し出さなければなりません。

しかし、フェリクスは以前のような美しい国ではなく、化物のうごめく恐ろしい国になってしまっています。しかも、各所には魔法使いの巧妙なワナが……。

はたして王子は、ヴェールから人間に戻れるでしょうか。そして荒廃しきったフェリクスは、再び美しい姿を取り戻すことができるのでしょうか。

『メルヘンヴェールII』(以下『II』)は、いうまでもなく『メルヘンヴェールI』の続編、というか完結編だ。最近ゲーム界では「続編」が流行っているようだけど、そのどれもが、1作目がヒットしたから2匹目のドジョウを……というカンジのものばかり。ところがこの『メルヘンヴェール』は、最初から2作で出す予定だったそうだから大したもんだ。

そんなことからもわかるように、このゲームはかなりの力作で、たった1回でゲームのすべてを掲載するのはほとんど不可能だ。というわけで、今回の『メルヘンヴェールII』は、徹底研究初の2回連載だ。


❷レベル1の敵を倒し、奥に続く道を行くと……ほーら、セフィラだ

当然ながら主人公はキミだ！

このゲームを始める前に、まず空のフロッピーディスクを1枚用意して、キミのキャラクターを作らなければならないんだ。このディスクの中には、これからのキミの行動が記録されてゆくわけなんだけど、ここで1つおもしろいことがあるんだ。

それは、前作の『I』を解いてある人は、そうでない人より有利な状態から始められる、ということだ。『I』をやった人は、最後の面で「宝箱」というアイテムがあったのを覚えているだろうけれど、あの中には、重要なアイテム「ヴェールのカギ」のうちの1つと薬が入っていたんだ。そんなわけで、『I』を持っていない人は、さっそく手に入れよう！

さて、『I』では最初は体力が少なく、戦っていくうちに体力の上限値が増えていく、という正統的ロールプレイ(?)の方法を採用していたんだけど、『II』では体力は最初から800あるんだ。

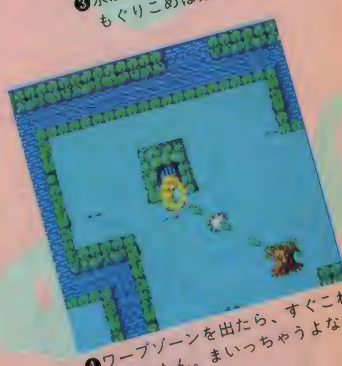
しかし、体力はあっても装備は王様からもらった剣1つだけ。もちろん、盾も鎧もないから、800の体力を過信すると……あっという間に一巻の終わりだ。やはり、絶対に敵の攻撃は受けない！というくらいの心構えは必要だろう。

そこで便利なのが「セーブ機能」だ。『II』では、『I』のようにアイテムの「ディスク」を見つけなければセーブできないというのではなく、好きなときに好きな場所で、何回でもセーブできるんだ。だから敵に出会ったら戦う前に、まずセーブ。戦闘中に大きなダメージを受けたら、セーブしてあるところからやり直し、という方法でやっていけば、かなり体力を温存できるだろう。

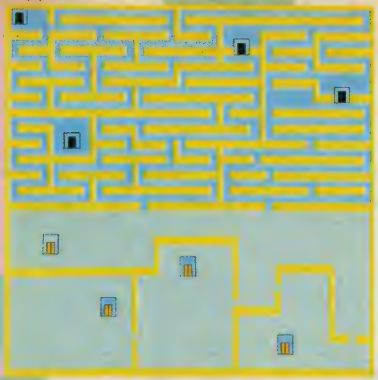
ところで、『II』では体力が最初から800(最大値)あるといっても、そこはやはりロールプレイのこと、主人公はアイテムをとるごとに成長していくんだ。というわ


❸水から出現する敵は、この場所にもぐりこめば楽勝なのであった




❹ワープゾーンを出たら、すぐこれなんだもん。まいっちゃうよなぁ

MAZE



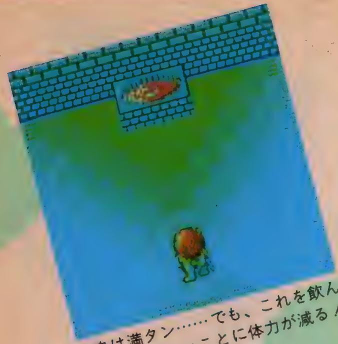
けで、アイテムの説明に入ろう。

アイテムは、大きく分けて武器、宝物、魔法の3つがあり、それぞれが面の各所にある武器庫、宝物庫、魔法庫に隠されているんだ。

しかしながら、それぞれの倉庫には鍵がかかっていて、しかも、鍵にも武器庫の鍵、宝物庫の鍵、魔法庫の鍵の3種類があるんだから、話はヤッカイだ。

その鍵を手に入れるには、たいていは各面で決まった敵を倒す(または全滅させる)などすればいいんだ。ただし、鍵は必要最小限の数しかないから、1つたりともムダにはできないので要注意だ。

アイテムそれぞれの特徴については、**表1**を見てほしい。



❺泉は満タン……でも、これを飲んだら恐ろしいことに体力が減る！



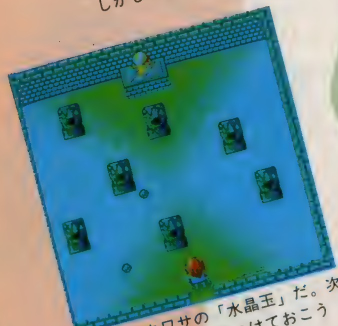
❻こんなところで鍵見っけ！ この黄金の鍵はどこで使えるのか？



❼倉庫の番人である石像は情報を持っている。正面からアタックだ



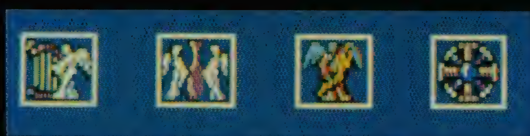
❽魔法の薬はいたるところにある。しかし、ムダ使いは厳禁だね！



❾これがウワサの「水晶玉」だ。次回までにこれを見つけておこう

表1：アイテムの特徴

セフィラ	レベル1の敵を倒すと手に入る。8つ集めると？？？
盾(シールド)	敵の弾（魔力）によるダメージの何パーセントかを防ぐ
鎧	敵の体当たり攻撃によるダメージの何パーセントかを防ぐ
剣	攻撃力(1回に出る弾の数)、魔力(1発で与えるダメージ)の違う、4種類のものがある
薬	飲めば生命力が増える。増える量によって4種類のものがある
倉庫の鍵	武器庫の鍵、魔法庫の鍵、宝物庫の鍵がある。その他、黄金の鍵、ドクロの鍵、ハートの鍵、ヴェールの鍵などもある(効力は秘密)
魔法	地雷、念動力、防御、分身、姿を消す魔法などの5種類がある
水晶玉	これを見つけると、新しいブロックへの道が出現する
魔法の鏡	魔法使いの宮殿への入口を照らし出す
想い出の指輪	効能は……？？？
スピードくじ	とりあえず使ってみよう。運が良ければ体力が増えるぞ
フロッピー	ユーザーディスクにヴェールの行動を記録する



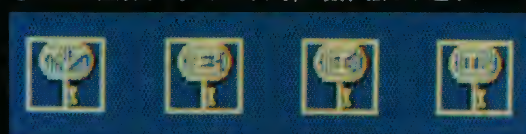
①魔法の一部。どの敵にどの魔法を使うか……



④剣は4種類ある。それぞれ弾の数、強さが違う



②盾は2種類ある。けれど、あまり役に立たない



⑤「ヴェールの鍵」を4つそろえるのは至難の技!?



③鎧は3種類。一番右の聖なる鎧はどこに？



⑥その他モロモロのアイテム。目の毒だよーん



当然ながら敵キャラがジャマをする!

このゲームには、ヴェールの行く手をさえぎる3種類の敵キャラがいるんだ。その3種類とは、次のとおりだ。

●レベル1キャラ

小さいキャラで、攻撃力はたいしたことはないが、ゲームフィールドのいたる所に出現する。1回倒しても、スクロールアウト（画面の外に出る）すると、4回まで復活する。

●レベル2キャラ

中くらいの大きさのキャラで、各面の決まった場所にいる（**地図参照**）。倒し方のコツは、**写真1**（近づくと出現するもの）、**写真2**（魔力の弾を出すもの）、**写真3**（弾を当てると気絶するもの）を、それぞれ参照してもらいたい。

●レベル1キャラ

各面のバトルフィールドに1匹いる巨大キャラ。全部で8種類いて、魔法を使わなければ倒せない場合が多い。倒すと、バトルフィールドの奥の「セフィラ」のある宝物庫への道が開ける。

先にも書いたように、それぞれの敵キャラを倒すと、カギや薬、妖精などが出現するので、各面の敵は全滅させるつもりで戦ったほうがいいだろう。なお、主な敵キャラは**表2**に載せてある。

写真1



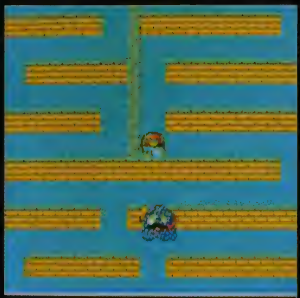
近づくと出現する敵は、矢印のようにギリギリまで接近してから逃げ、それから消えるまで狙い撃てばよい

写真2



動かないで弾だけ撃ってくる敵は、撃ってはよけ撃ってはよけ、という矢印のコースをとれば、無傷で倒せるはず

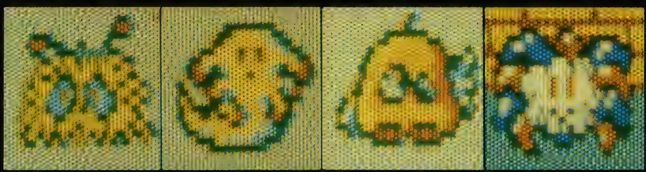
写真3



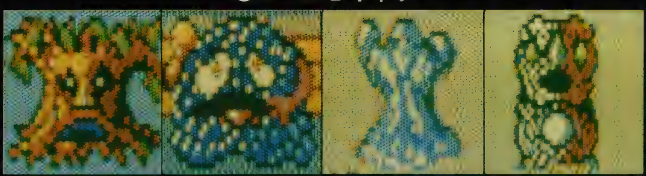
1発当てると気絶する敵は、動いているときに弾を当てねば効果がない。気絶から醒めるタイミングを狙って撃とう

表2：3面までの主な敵キャラ

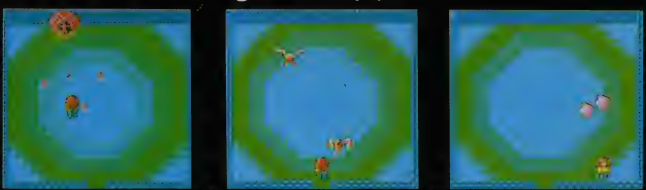
●レベル3キャラ



●レベル2キャラ



●レベル1キャラ



（先の面に進めば、まだまだたくさんの敵が出てくるぞ!）

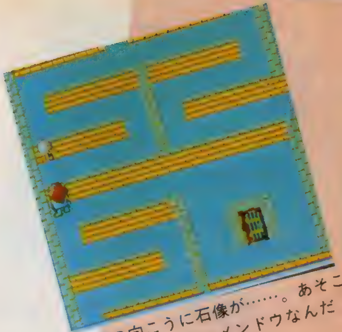
Iと違うぞ! 面構成

『II』では、全部で8＋αの面があるんだ。各面の広さは、ディスプレイ画面の縦横それぞれ4倍、つまり16倍の面積で、それぞれのステージ内では、スクロールしながら滑らかに移動することができるんだ。

ところで、『I』では、ゲーム展開は多少一方通行ぎみだったのに対して、『II』では、各面にある「ワープゾーン」を通じて、わりと自由にいろんな面に行けるようになっているんだ。といっても、最初からすべての面に行けるわけじゃあない。大きく分けて3つのブロックがあって、まず行けるのはそのうちの最初のブロックだけだ。

その3つのブロック中の各面の名前は、

ブロック1
●ORDEAL
●MAZE
●VILLAGE
ブロック2



⑩壁の向こうに石像が……。あそこに行くのは少々メンドウなんだ



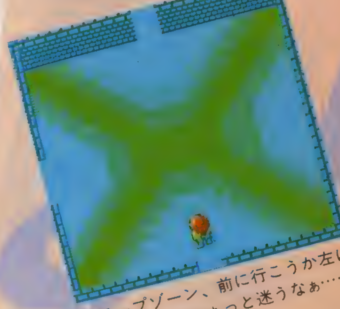
⑪壁の向こう側から顔を出すとは、案外とこいつもセコイよなぁ



⑫ほーら、セフィラが8個そろっているぜ。これはまだ目の毒か!?



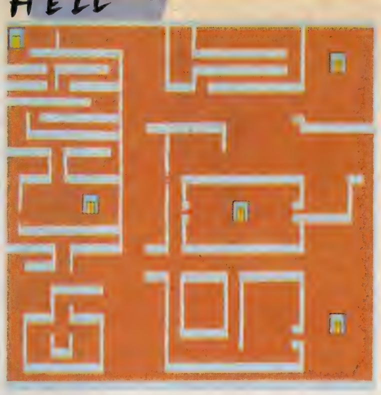
⑬身に付けているアイテムを表示する。左から、魔法、鎧、盾、剣だ



⑭ワープゾーン、前に行こうか左に行こうか、ちょっと迷うなぁ……



身につけている武器によって、ヴェールの姿も変わってゆく



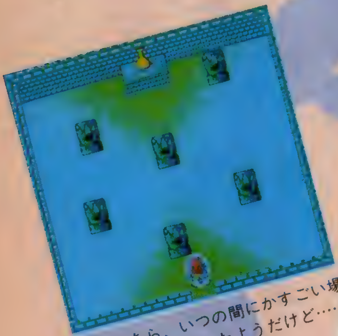
●RUINS
●RIDDLE
ブロック3
●CASTLE
●CELLAR
●DARK
となっている。これは、ブロック1で、ある条件を満たすとブロック2に行けるようになり、ブロック2で、ある物を見つけるとブロック3に進めるようになるんだ。
今回は、ブロック1について説明しよう（マップを見ながら読んでね）。
●ORDEAL
ゲームはこの面からスタートだ。最初の面だけあって、その構成は単純だ。ここにはワープゾーンが2つあって、それぞれMAZE、VILLAGEに行けるんだけど、どこの出口と対応しているかは自分で確認しておこう。
この面の武器庫には、スモールシールド（盾）がある。ぜひ取っておこう。また、左下のほうに入れない倉庫があるけれど、今のところは気にしなくてもいいだろう。
なお、この面のレベル2の敵は、**写真1**の倒し方を使う。
●MAZE
この面では、迷路から下の広い場所に出るときにレベル2のキャラがジャマをするので、ちょっと手こずるだろうけど、**写真3**の倒し方を参考にすればいいだろう。
下のほうには剣が隠されている武器庫があり、また左のほうには重要な宝物が隠されている。くれぐれもカギは大事にしよう。
●VILLAGE
この面の中央部分には泉（後述）がある。ワープゾーンを出てすぐの場所にレベル2の敵がいるので、ここに来る前にセーブをしておこう。このレベル2の敵は、**写真1・2**の倒し方でやっつけられる。
また、その中央の部分から周りの部分へは直接行けないことにも注意。1度別の面に行ってから来なければならないんだ。
とにかく、この面には重要なアイテムが多いので（ブロック1の山場！）注意深く探し回ろう。

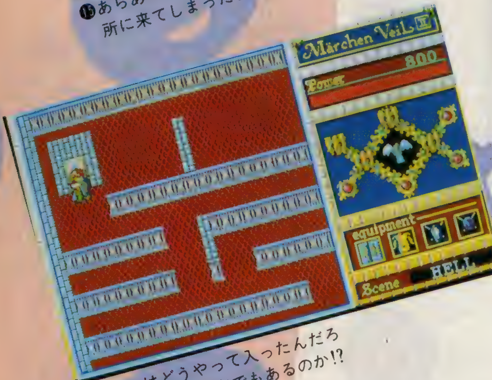
ヒントたっぷり！

各面のアイテムがある場所には、番人として何体かの石像があるんだけれど、その石像に正面から体当たりをすると、重要なヒントをくれることがあるんだ。そのなかでも、ブロック1に関している重要なものをここに記そう。
●島の中に命の泉あり
●命の泉には季節がある
●毒の泉には気をつけろ
王子の体力を回復させる方法には、薬を使う、妖精を出す、などの他に、泉の水を飲む、というのもあるんだ。泉は2面にあるんだけど、いつ行っても体力が回復するわけじゃあない。泉の中に水があふれている場合もあれば、水が少ししかない場合もある。そして、赤い毒の水がたまっている場合もあるので注意しよう。では、いつ行けばいいのか？　その「季節」は、自分で探してみよう。
●心貧しき者は死の国に迷う
前作では、聖書を持っていると「天国」に行けたんだけど、今回はそれとは大違い！　ヘタなことをすると、なんとHELL（地獄）に落ちてしまうんだ。
地獄では、出口がわからないようになっているうえに、ところどころに見えない壁もあるから大変だ。さらには、1歩進むごとに体力が減っていくもんだ！　これを地獄といわずしてなんといおう。
地獄の地図は今月号に載せるから、よく見て苦しみを少なくしてくれ!?　地獄にはゲームを解くために必要なものが隠されているぞ（もっとも、地獄にも、現時点では行けないとはいえ大切な物があるんだけどね。どうしたら行けるか……、それは来月号のお楽しみ）。
その他にも、ヒントじゃない文章、たとえば
●ココニデンワシテクダサイ、ドゾヨロシク　03-635-5147
●AMD-98¥29,800買ってよーんなんてのもある。
とにかく、石像は先の面に進むためのヒントをたくさん持っているので、こまめにヒントを出し、メモしておくのを忘れないようにしよう。ただし、ヒントを出すために石像に体当たりをすると、体力が減っていくことには注意。だから、ヒントを出す前には必ずセーブしておいて、体力がなくなるまでヒント集めをするようにすればいいだろう。

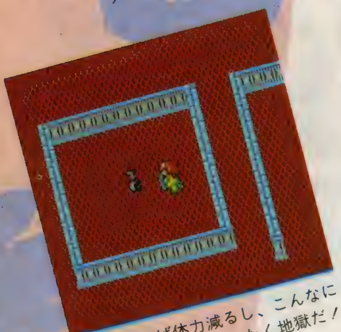
最後に

この『メルヘンヴェールII』、先月号でも山村モヘップ⑿が紹介したんだけれど、はっきりいってあのレビューでは、内容については何もわからなかったんじゃないかな？　まったくモヘップのヤツときたら……（モヘップはボクの弟子なんだ）。
そんなわけで（どんなわけ？）来月号では、さらに先の面のマップを載せるから期待してくれ。それまでに、水晶玉を探し出しておくのを忘れずに！


⑮あらあら、いつの間にかすごい場所に来てしまったようだけど……。



⑯ここへはどうやって入ったんだろう？　壁に抜け穴でもあるのか!?


⑰1歩動けば体力減るし、こんなに怖い敵もいる。まったく地獄だ！


⑱もう少し下に進んでみよう。すると……地獄から抜け出せる!!

第18回 パイナップル通信

文●桃園隆夫



ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

パソコン界の名優たち

映画館で愛機に会おう

今回は、今までどのパソコン誌でもなぜか取り上げなかった、USA版「映画のなかのパソコン」というテーマでやってみたいと思う。日本でも、どの家庭にもゲーム機が浸透し、コンピュータゲームがメインの映画が作られはじめたようだが、ゲーム攻略法とか、子供向けのものばかりなのが物足りないね。

さすがにホームコンピュータ先進国USAでは、ホラー物や青春物など、コンピュータとは全然関係ないような映画でさえも、最近の作品には、ちゃっかりパソコンが出演してるんだよ。キミたちも映画なんかよりゲームしてるほうがいいなんて言わずに、たまには洋画を見に行こうぜ。

名優NO1はアタリ800

てなところで、まずはアタリ800・5200が大活躍する『クローク&ダガー』という1984年作品の登場だ。

パソコンゲームが大好きな少年が、行きつけのパソコンショップのマスターから、新作ゲーム『クローク&ダガー』のことを調べてほしいと頼まれる。少年はスパイ気分で、隣家の少女とともに、ソフトハウスのビルに忍びこむ。

ところが、そこで殺人事件が起こり、血まみれになった男が、少年に『クローク&ダガー』のゲームカートリッジを手渡して死ぬ。



◀『クローク&ダガー』より。このゲームカセットに秘密が……。



◀マスターのうしろにあるのは、ほらアタリだろ。



◀じつは、テレビ番組を見ながらゲームをプレイしていたのだ。



◀『ダリル』より。彼は何を見ているのでしょうか?

そして、少年とパソコンショップのマスターは、ゲームの最終面をクリアするのだが、そこには国家の秘密情報が隠されていたのだった……。

といったワクワクする内容なんだけど、この映画ほど、パソコンが中心になって物語が進行していくものは、ちょっと見当たらないだろう。ちなみに、少年役はあの『E．T．』のエリオット君（ヘンリー・トーマス）なんだ。ただ、日本ではビデオかLDでしか見られないのが残念なところだ。

次は、数ヵ月前に公開されたばかりの『ダリル』だ。地味な作品だったので見た人は少ないと思うが、よくできた作品なので、どこかで上映していたらぜひ見てほしいな。で、この映画でも、アタリ800が効果的に使われている。

ダリル少年は、じつは、どんな戦争でも生き残ることのできる生命体として、軍で開発された最新ロボットなのだ。生みの親の博士は、ダリルを逃がして、普通の生活をさせる。

このなかで、ダリルが、友だちの家で、アタリ800のポール・ポジションでスゴイ高得点を取ってビックリさせる場面がある。こんなのを見ると、アタリ800は本当にアメリカのキッズに人気があるんだなあと感じられるんだな

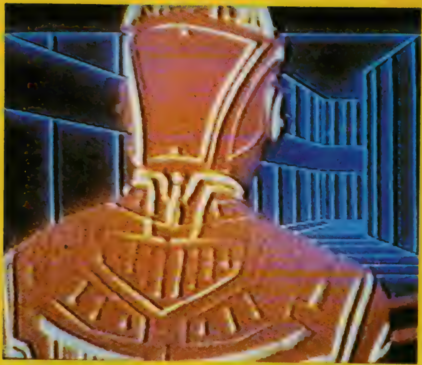
アップルはスーパーコンピュータ?

APPLEファンにはもう有名

な話だけど、『2010年』の海岸のシーンには、アップルⅡcと幻のアップル社製液晶モニターが一瞬登場するんだ。2010年にアップルⅡcがあるかどうかは知らないが、アップルユーザーってのは、光のように速く進んでいる映画の画面のなかに、チラッとアップルが映っていようものなら、Ⅱ+、Ⅱe、Ⅱc、Ⅲの区別が、すぐにつけられちゃうんだゾ。



▼『2010年』より。浜辺にⅡc、なぜかよく似合う。



▼『トロン』より。フリンはマスタープログラムに侵入をはかる。



▼こいつがにっくき殺人者(機?)だ。(『遊星からの物体X』より)



▼『エクスプローラーズ』より。野外実験をするところ。



▼ついに宇宙船が発進した。ほんとにⅡcでここまでできたらなあ。

そんな一瞬芸アップル映画の決定版といえば、なんといってもあの『トロン』だろう。

主人公のフリンがエンコム社のマスターコントロールプログラムにモデムを使ってアクセスし、自分のプログラムを侵入させて内部を探るのだが失敗してしまう。フリンが怒ってイスから立つと、そのときチラッとアップルⅢ+とサイレンタイプ・プリンタが見えるんだ。ここに出てくるのはアップルⅢだという説もあったが、ビデオでポーズをかけてよーく見ると、Ⅲと書かれたエンブレムの下に、たしかに〝PLUS〟とグリーンで刻まれていたよ。

ちなみに、この映画に出てくるテキスト文字の部分は、すべてアップルⅢ+でやってたんだよ。知ってたかな?

そして、あのエイリアンムービー『遊星からの物体X』にもアップルⅡ+が、南極基地の友として登場する。でも、〝チェス・ウィザード〟という芸名のアップルⅡは、チェスに勝ったばっかりに、隊員にウイスキーをかけられて壊れてしまうんだ。この悲劇に、多くのアップルユーザーが涙を流したといわれている。

最新の映画『エクスプローラーズ』では、アップルⅡcが主役でがんばっている。

3人のイタズラ小僧のうちの1人が天才的なパソコン少年で、ある日アップルⅡcでコントロールできるクリスタルボールを発明する。そのボールは大きさも自由に変化させられるし、ビュンビュンとどこまでも飛ばすことができるのだ。3人はガラクタで作った宇宙船をこのボールに入れて冒険をする。そして、その宇宙船をコントロールするコンピュータもアップルⅡcだけという、ロマンチックなお話だ。きっと、ポータブルでファッショナブルな点で、Ⅱcが使われたんだろうね。あとは、完璧に監督の趣味だな。

監督が好きなんだろうなあ

趣味といえば、まさに趣味としかいえない部分でアタリ800とアタリ・ジョイスティックを使っているのが、かの有名な『ビデオ・ドローム』だ。

この作品は、全体を見た感じでは、どこにアタリが出てきたのかわかりにくいけれど、画面のはじのほうに注目していると、さりげなくジョイスティックとかゲームの箱なんかが置いてあったりするんだ。そう思って見ていると、部屋のシーンなどでは、どこかしらにアタリ関係の物が登場しているのにはマイッタ。

最近の映画は、ビデオになることを意識して作られているようで、本当に何でもない部分までこっているから、いろんな角度から楽しめていいね。

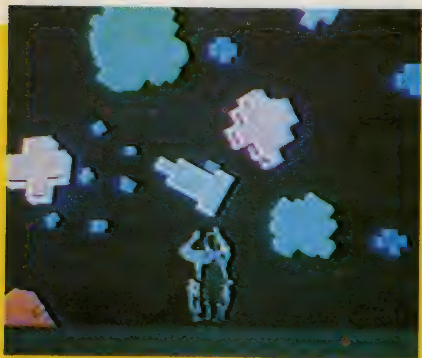
今回は、いつもとガラリと趣向を変えてみたけど、どうだったかな? どの映画のどの部分に何のパソコンがあったかを探してみちゃうゲームも楽しいかもね。じゃ、また来月。



▼『ビデオ・ドローム』より。なぜか、アタリ800が置いてある。



▼ストーリーとはまったく関係ない、ジョイスティックのドアップ。



▼この写真は、アタリのテレビCMだ。センスが光ってるネ。

LOST WORLDS™
失われた世界

新シリーズ

アドベンチャーコンバットゲームシリーズ⑨〜⑮＋オプション・レッドマジックカード
2点以上選んで闘い合うコンバットゲームブックに新シリーズ登場！
組み合わせも遊び方もさらに充実。ますますゲームの世界が広がりました。　A5変形　各巻　定価680円



シリーズ第1弾

アドベンチャーコンバットゲームシリーズ❶〜❽　A5変形　各巻　定価680円



発行・問い合わせ先
日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

コンピュータとなかよしになる絵本

はじめて見る
コンピュータの世界

ソフトバンクアートブックシリーズ❶

ぼくのコンピュータ

山田晴久　作・絵



パーソナルコンピュータのコンセプトと夢を3歳以上のお子さんに知ってもらうように企画した絵本です。お子さんと一緒に是非ご覧ください。

B5変形
定価1,400円

シリーズ第2弾
2進法ってなぁに?

ソフトバンクアートブックシリーズ❷

ふたつのすうじ

山田晴久　作・絵



コンピュータの世界は、0と1のふたつの数字の世界です。この「ふたつのすうじ」ともっと仲良くなってしまおうと、ぼくとわたしとホワイティが0と1だけの国へ旅立ちました。

B5変形
定価1,400円

発行・問い合わせ先

日本ソフトバンク出版部

〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

びーぴんぐルーム

来月からコーナー名が変わるよ。期待しててネ♡

ゲーム小僧アイデアコンテスト 第7回

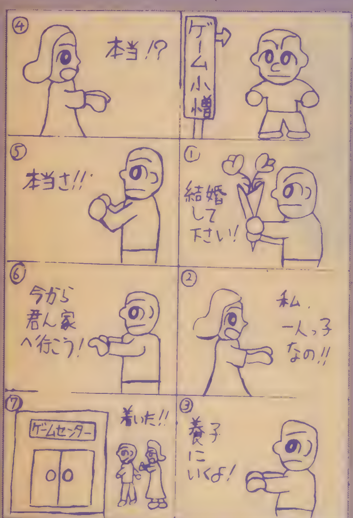
〔全体評〕　絵のうまい人、アイデアのすぐれている人、背景をていねいに描く人など、一人一人個性的で、選ぶのに本当に苦労しています。全部のっけてあげたいんだけど、ページが限られていて、なかなかできないのが残念です。ゲーム小僧の本でも作ったときに、のっけてあげたいな。ところで、僕のマンガ『宮本無茶四』を先着50名にプレゼントします。ハガキに「無茶四希望」と書いて、BEEP編集室に送ってください。最後に、東京のあらさんへ。アイデアはすばらしいんだけど、あのままではのせられません。応募のきまりを守ってくださいね。（二階堂正宏）



▶福岡県・入来田操さん　絵もアイデアもすばらしい。ていねいにペン入れすれば、このまま使えますね。



▶東京都・HYPERタコ君　「絵かザツだねェ」と自分て書いているけど、そのとおりですね。でも、いいんですヨ、ザツでも。



◀兵庫県・藤田直幸君　口を真一文字に結んだゲーム小僧の顔が、とてもおもしろいですね。



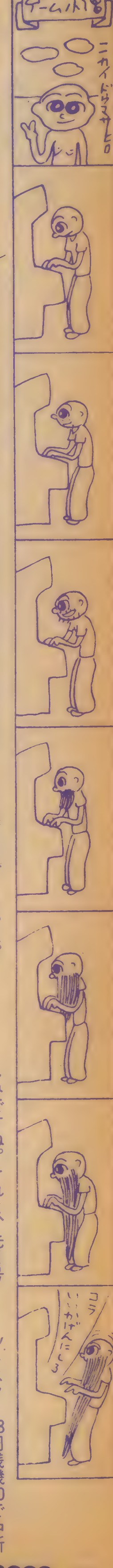
◀愛知県・瀧波敬司君　なかなかするどい見方をしているね。なんとも弁解のしようもありません。



▶静岡県・稲葉章義君　力作、力作！背景をここまで描けは、もうアイデアなんかなくたっていい。

ゲーム小僧アイデア募集

キミも「ゲーム小僧」の作者になってみないか？　作品はかならずハガキをたてに使い、1枚に1作品だけ描いてくれ（鉛筆不可）。採用された人には、BEEP特製Tシャツをプレゼントしちゃうよ！「BEEP編集室ゲーム小僧係」まで、今すぐ送ろう。



ゲーム狂なのじゃ

●突然ですが、よかったですねえ！ 7月号。エポック野球盤なんて、今どきどこも取り上げてくれませんからねえ（ホメてるんです）。F・Cのなかでも野球盤よりつまらないソフトってあるんじゃないかなぁ。でも分身魔球やジャンプ魔球って、けっこうオーナーが研究してやってましたね（分身魔球は役に立たないけど）。

そ・こ・で、もう知ってると思うけど、中日の小松くんよりすごい弾丸ボールの投げ方を教えちゃいましょう。

①親指と中指でレバーの両端をつかんで引く。

②おもむろに人差し指でおもいっきりはじく。

これは恐ろしいほど速い球で、指ではじいたと同時にバットを振らないと当たりません。そして、当たったとしてもバックネットを越えてしまうという、そーぜつな球なのです。お試しあれ。

それからルールだけど、僕たち仲間うちでは、ゴロでスタンドに入ると二塁打、ゴロでの場外は三塁打としてました。あのゲームって、やたら一塁手と三塁手がアホで（穴がデカイ！）そのあたりF・Cと似てるけど、そんなところがこのゲームの個性だったのかもしれませんネ。ダテにロングセラーじゃないんだ!!

また、こんなゲームを取り上げてください!! 期待してます。（兵庫県・原田英二）

▼ひと味違うゲーム誌BEEPは、おもしろいゲームであれば、ボード版でも外遊びでも、どんどん記事にします。期待していてください。

●先日、友だちからドラゴンクエストを借り、レベル10までこぎつけた。6時間くらいやってて、もうやめようと思い、王様にふっかつのじゅもんを教えてもらった。

次の日、つづきをやろうとすると、「じゅもんがちがいます」と出たので、「あれ？ おかしいな」と思い、少しじゅもんを変えてみると、うまくできた。「やったー」と思い、自分の名前を見ると……、それまでは「おかすけ」という名前だったのが、しっかり「ほかすけ」に変身していたのだ。しかも、24ゴールドしかなかったはずなのに、急に1万7500ゴールドになっていた。それで、いろんなものを買って楽しんでしまった。

P.S 友だちに言ったら「ふーん」といわれた。このやろー!!

（北海道・キャンディ田中）

▼ふーん。



伝言板コーナー

●ポップのKさん、どうもありがとうございます。というわけで、(担)のクワトロ常光でーす。今月も、みなさんのおハガキをスパパッと料理していきます。

●どうも、茉莉草萩です。ぴーぴんぐルームには2通目です。子宝レリクス君が芋吉さんのファンなら、私はタイニャン先生のファンです。だって、わがままな性格が大好きなんです。ところで、先生のゲームより話のほうがおもしろいですね（だって、プログラムを打つのがめんどくさいんだもん。いつも途中でやめてしまう）。パソコン買ってもゲーム、ゲームで、プログラムの勉強を全然してません。そこで、私を弟子にしてください。勉強しますから。最後に、子宝レリクスのバカヤロー、ついでにエンプラのバカヤロー。（大阪府・茉莉草萩）

▼しかし、どうしてこのコーナーに来るライターへのファンレターには、必ず〃弟子にしてください〃と書かれてるんだろう？ さて、〃バカヤロー〃のレリクス君からも、またまたおたよりが来てるよ。

●ゲームの天才芋吉様、一番弟子のレリクスです。6月号で芋吉様のお顔を見せていただきました。横顔と座談会の正面からでした。一瞬、岡本吉起かと思いましたが、バックをよく見たら、芋吉先生とわかりました。かっこいいですね。じつは、僕もB型なのです。先生と同じ血液型なんてラッキー!! ついでに性格もわがままです。でも、ゲームはやっぱりカプコン!! だって、ナムコのドラゴンバスターのFC版いつ出るんですか？ もう待ちくたびれました。それより、ナムコならメトロクロス〃、これっきゃない!! BGMはノリがいいし、グラフィックもイイ!! でも古いですね。

（山形県・シホウ＝レリクス）

▼FC版ドラゴンバスターは、とりあえず出ないようです。でも、ナムコさんは、ソフトの価格を3900円に統一して、月に1、2本のペースで発売していくそうですよ。楽しみですね。それと、先月号から始まった、芋吉さんのビタミンDもヨロシク！

▼ところで、あれは岡本さんだよ。(芋)

●N-Nさん、ぼくは、BEEPのライターのなかで、あなたが一番上手だと思います。テラクレスタ9時間35分、ゲットスター38周残機20で中断なんて、とてもぼくにはできません。これからもEXCHANGERさんやる気0さんにまけずにがんばってください。

（熊本県・麓豊隆）

▼うむうー、やはりN-Nさんは超人的だ！

サンダーバードコーナー

思わずお人形さんになってしまいそうなこのコーナー、今月は、来月のドラゴンクエスト特集に先がけて、一番最初に送ってくれた永井君のハガキを紹介しよう。

●やったー！ ドラゴンクエストを解いたぞ。竜王はスゲー。ラストシーン最高!! ローラちゃんカワユイ！

〒462 愛知県名古屋市北区矢田町1-1 永井周作方

「おっとドラクエ係」まで。

▼ちなみに、ポートピア、ゼルダの伝説も可だそうです。

●MSX版ハイドライド、ドラゴンスレイヤー、リザードでなやんでいる方、サポートします。

〒028-36 岩手県紫波郡矢巾町大字煙山21-7-4

高橋雅明

▼彼ら国際救助隊に連絡するときは、わからないところを書いて、60円切手を同封すること。もちろん、自分の住所氏名も忘れずに！

文通したいよ〜ん

●ファミコンファンの皆さん、僕と文通しませんか。できたら女の子がいいんだけど。

〒791 愛媛県松山市高岡町783-37 山崎治郎

●ビデオゲームが好きな子、ファミコンでもいい。文通してくれたら、まだ未公開だと思うスーパーマリオの9-1その他への行き方を教えよう。

（100パーセントできるぜ）

〒501-62 岐阜県羽島市竹鼻町2715-1 丹羽秀樹

▼コラ〜、今月はハガキの量がド〜ンと少なかったぞう！ 来月はこんなことのないように、ホントにお願いだからお手紙ちょーだいね！ それと私ごとですが、僕の制作中の自主映画「スーパーゼビウス」のスタッフがまだまだ足りないので、スタッフまたはキャストとして参加してくれる方を再び募集します。よし、や

ってみようという方は、このコーナーまでお手紙をください（まったく、誌面を私物化しやがって、ブツブツ——影の声）。

伝言板コーナーおたより募集

文通希望や、遠くの友だちへのメッセージ、BEEPのライターへのファンレターなど、なんでも書いて送ってください。ただし、ソフトの売買、交換に関する内容はおことわりします。送り先は「BEEP編集室伝言板コーナー係」です。文通希望の人は、年齢も忘れずにネ。

サークル紹介

動、動画用紙がせめて来る〜と、わけのわからない幻覚を見つつもユンケルでカバーしている㊟の座☆手森だす。サークル紹介の前に一言。サークル活動をしていて発行した会誌や会報が、家で寝ていないかな？ せっかく作ったのに身内だけで見ているなんてつまらないぞ。近いうちに会誌＆会報の特集をするつもりだから、スルドイ会誌があったらビシバシ送ってくれ。

もちろん前に会誌や会報を送ってくれたサークルも最新号があったらぜひ送って来てくれ。力作を待っているぜ。

☆さて、最初のサークルは、PC-88シリーズを対象に活動している**88-PCRクラブ**だ。会員数は15名ほどだが、北海道から四国まで、全国各地に広がっている。活動内容は、88シリーズのRPG・AVGの情報交換や裏技の情報交換などだ。会誌第1号を作る予定で、ファミコンユーザーもOKだ。入会希望者は60円切手を同封して左記まで。

〒350-13 埼玉県狭山市入間川1-5-0-5 西條浩之（18歳）

☆次のサークルは、FM-7シリーズのテープユーザー中心の会で、**FMワールド7**。中学生中心に5名で活動している。主にFM-7のRPG・AVGの解法や情報交換などで、一応話をあわせるためにFM-7のテープユーザーを中心に募集してるけど、特別に制限はないから別種ユーザーでもOKだ。詳しくは、入会案内書を送るので60円切手を同封して左記まで。

〒933-03 富山県高岡市柴野2633 高橋勝（14歳）

☆お次のサークルは、PC-8801シリーズを中心とした会で、**らでぃっしゅぱーそん's倶楽部**だ。活動内容としては、88のゲームを主とした情報交換と、月1回の会報発行だ。現在は3名で頑張っていてフリートークでパソコン以外の話（アニメやオーディオなどなど）もするぞ。詳しくは60円切手と返信用封筒を同封して左記まで。

〒103 東京都中央区日本橋中洲1-5浜町グランドハイツ1101 加藤嘉一（16歳）

☆次は会誌発行中心のサークル、**OVERLORD**だ。会員数は38名ほどで、活動内容は月に1回の会誌発行・不定期刊**カタコンベ**発行・別冊**EXTRA**の発行・オリジナルゲーム製作などだ。アーケードゲームとパソコンゲームに詳しい人を募集している。会費は、実費のみだ。詳しいことは入会案内書を送るので60円切手を同封の上左記まで。

〒173 東京都板橋区板橋1-45-9 橋本健志（18歳）

ウーム！みんなスゴイな〜㊟はモーレツに感動してるぞ。

☆さて次のサークルは、PC-88のディスクユーザー中心の会で、**GAMEHOUSE 88**だ。活動内容は、2ヵ月に1回の会誌発行やゲームソフトの交換（ソフトは、現在100本位もっているぞ）中古ソフト売買とAVG・RPGの完全クリア解法集の発行予定などだ。会員数5名で会費はナシ！ 性別年齢は問わない。詳しくは60円切手を同封して左記まで。

〒121 東京都足立区入谷4-7-16 米山篤史（14歳）

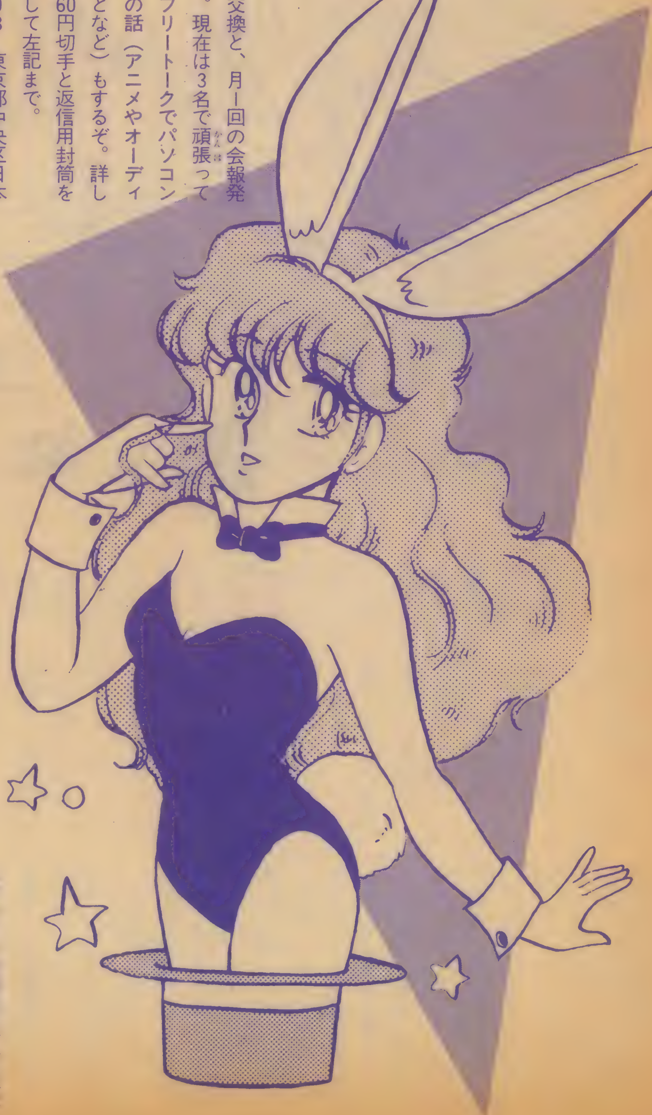
☆今月のラストは、FM-7とファミコンを中心にガンバッテいるサークル**RUN**だ。中学生の仲間内5人ほどで活動している。主な活動内容としては、会誌**ロール＆アドベンチャー**の発行やアクションゲームの攻略法その他いろいろとやる予定だ。

入会希望者は60円切手を同封の上左記まで。

〒190-11 東京都西多摩郡羽村町羽東3-4-16 柴田正之（14歳）

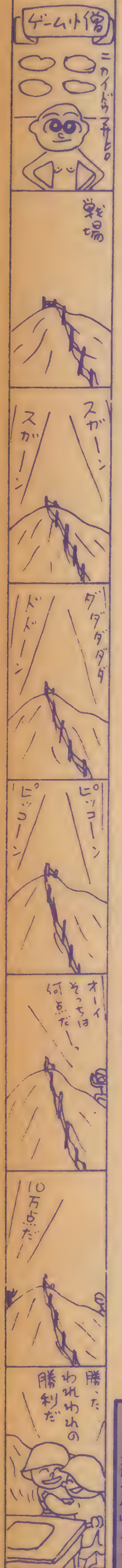
さて、ここでおわびをしなきゃならないことがある。前号で**MPC Jr**として紹介した和歌山の吉田君のサークルの名称は、**S4**というのが本当だった。また、会誌の**HARDLY・BRAIN**も**S4**とは直接関係なく（よって**S4**では販売していない）、**MPC Jr**改め**MASTER MPC**（会長・木野博臣氏）が販売するそうだ。

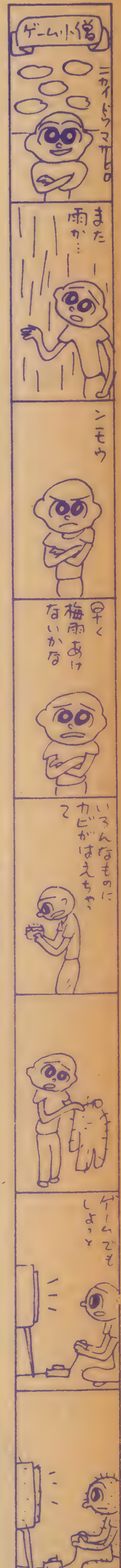
MASTER MPCの紹介は、次号ですることとして（木野君ゴメン！）、今月はここらへんで。グッドラック。



サークル募集

あなたのサークルの活動内容、入会条件などをなるべくくわしく書き（字数制限ナシ）資料（会誌など）があれば同封のうえ、送ってください。担当者が電話連絡で内容を確認し、誌面で紹介します（代表者の電話番号がないと100パーセントボツになりますので、気をつけてください）。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。





ピックアップ（7月号愛読者カードより）

ハイ、このコーナーは、ドドッと送られてくる愛読者カードで遊ぶ、じゃなかった、けなす、でもなくて、紹介するものでーす。担当は、仕事をもらえない「Terra」SHOTAN・Iと大滝「ラヴィアンローズ」雅でお送りします。

●（今までみたいなおもしろさがなかった）×2枚
（千葉県・鈴木徳明）

●（YATATA WARSが終わるのは残念だ）×2枚
（埼玉県・井川洋祐）

Ⓢツーペアねっ！

㊞7人だったら七対子？

●（前略）ここがキライだシリーズや夢吉飛脚便など、ボク個人としては、たいへん好きである。ゲーム界のこれから先を考えるなら、こういった問題をどんどん企画すべきだと思う。（後略）
（三重県・水谷章二）

Ⓢうーむ、水谷君。一部しか紹介できなかったけど、ありがとう。がんばるよ。

●ファンタジーゾーンと聞いて、SEGAマークIII買いたくなったぜ!!
（奈良県・木村一行）

㊞ソフトバンクでもマークIIIユーザーがふえて、もうたいへん。ワンダーボーイも全機種対応で出るし。

Ⓢハ○ソ○のワンダーボーイは、ギャグとしか思えん。

●MZ-15の「ナイザー」が出ていたので、つい買ってしまいました。今後もMZ-15をよろしくおねがいします。
（岡山県・清水弘）

㊞何？　15!?　知らねえなあ。

Ⓢこらこら。

●ファミコン、セガばかり特集をせず、スーパーカセットビジョンも特集してください。
（岡山県・水田謙二）

ⓈSCVにザナドゥが出たら考えてみよお。

●あいかわらずBEEPは内容がいいネ！　次号（8月号）に期待してるから。あの遠藤さんがのるんだからすごい!!
（広島県・村上幸央）

Ⓢなんてったって上田さんがのったんだから。上田さん、お元気ですか？

●ドラゴンクエストの記事、説明書にあったことばっかりのような……。
（栃木県・佐々木勇一）

Ⓢゴメンナサイ！　ライターが手を抜いちゃって。

㊞おまえよりはマシだ!!

●最近、MSXもよくなってきたと思う。もっとたくさんおもしろい物を出してほしい。
（福岡県・鳥谷秀樹）

ⓈCOME ON！ PICOT!! やGRADIUSなんか最高だね。

●セガのダンプ松本の記事を読んで、おもしろそうだったので、ゲームセンターでやったら、楽しくて学校の帰りに毎日やっている。
（青森県・一戸淳也）

㊞マジだぜ！

Ⓢやってよな!!



▲三重県・内田善弘君



▲福島県・カムイ君



▲新潟県・諏佐憲昭君

7月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①魔界村
宮城県・結城正和／栃木県・浅保優一郎／静岡県・高坂剛行

②B-ウイング
千葉県・羽田友信／埼玉県・高橋久寿夫／山口県・山川剛

③グラディウス
岩手県・小浜寿樹／愛知県・西川亮一／大阪府・中村謙

④ゴーストハウス
東京都・白山朋広／静岡県・鈴木元一郎／愛知県・市川正次

⑤チャンピオン剣道
宮城県・菊地稔／埼玉県・高田清一／奈良県・伊富貴恵司

⑥ファイナルゾーン・ウルフ
青森県・今貴史／東京都・花田幸雄／竹松和彦／静岡県・戸塚昭信／中村真規

⑦Mr・バンプ
三重県・増田徹／大阪府・池田王介／兵庫県・野見浩明／鹿児島県・山下泰弘

⑧ツインビー
福島県・大竹正恭／埼玉県・桜井亨／香川県・八村昭人

⑨コナミのサッカー
千葉県・戸板義敬／長崎県・丸山暢一

⑩スーパープレイヤーズ DUNK SHOT
埼玉県・柴田修志／愛知県・加藤達矢／広島県・吉田修司

⑪サッカーゲームDX
茨城県・横山大蔵／神奈川県・飯島摂／岐阜県・堀健二

⑫パーフェクト野球盤A型
岩手県・千葉覚／神奈川県・金田幸弘／兵庫県・竹崎忠

⑬ボードゲームパックランド
和歌山県・小林周平／広島県・広下賢吾／山口県・藤井重信

⑭ハング・オン・ミニ
青森県・成田幸昌　愛知県・星野敦史／石黒和範



▶愛知県・瀧波敬司君

⑮魔界村ポスター
福島県・森合進一／茨城県・中山浜人／埼玉県・柴崎賢／東京都・秋山憲司／梶泰治／林久裕／神奈川県・小川太郎／長野県・木内豪／大阪府・松本高佳／鹿児島県・川上弘幸

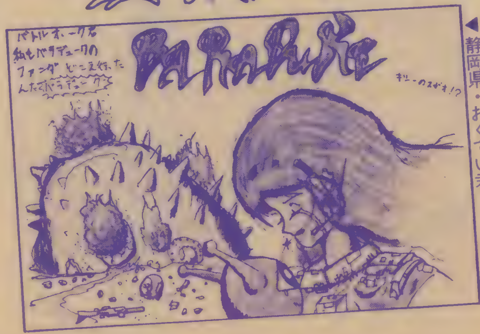
⑯「怒ーIKARIー」攻略マニュアル
大阪府・友部晃／他99名

⑰DUNK SHOTスケール
北海道・石崎貴義／佐藤智和／長尾尚幸／村上高章／青森県・石沢宏幸／岩手県・古舘博幸／山形県・佐藤貴之／栃木県・小川努／千葉県・海宝智毅／渡部真澄／東京都・市川定芳／岩佐亮子／神奈川県・大辺洋／古田一雄／村山正樹／新潟県・多賀満／石川県・唐木一賢／岐阜県・佐々木祥二／愛知県・片山亮／三重県・青山茂樹／滋賀県・丹治徳彦／奈良県・東島孝征／兵庫県・高橋亨／広島県・住本勝美／園田靖彦／香川県・田中準二／高知県・島村和生／福岡県・野口賢一／水嶋誠／鹿児島県・東栄二

⑱グラディウス&スーパーマリオ文具セット
岩手県・石川浩二／宮城県・高橋紀夫／千葉県・平山茂昭／埼玉県・大島清志／竹内恒一／平塚訓裕／東京都・服部雅嗣／長野県・片桐英樹／新潟県・服部耕一／山田清志／石川県・黒本博幸／富山県・篠崎健吾／静岡県・服部明弘／愛知県・牧野哲也／京都府・内宮興／三宅泰祐／兵庫県・住岡晋一郎／岡山県・原田敏和／島根県・田中敏明／福岡県・阿部紀彦

⑲グラディウス&スーパーマリオ缶ペンケース
北海道・岡川晋一／小山内孝／茨城県・長沢秀夫／和田義靖／石川県・林純也／大阪府・知念辰良





▲静岡県・おくてい君



▲宮城県・大橋義由紀君

おことわり

BEEPポケットシリーズ第2弾『セクロス』誌上で募集しました『セクロスハイスコアコンテスト』は、無敵コマンドが発見されたため、勝手ながら中止させていただきました。なお、期日までに応募された方全員にBEEP特製Tシャツを、また、抽選で3名にファミコンソフト『テラクレスタ』を送らせていただきます（発送は9月中旬）。多数の応募、本当にありがとうございました。

8月号のゴメンナサイ

●目次で、読者プレゼントが172ページになってましたが、174ページでした。

●24ページと37ページのグロブダーの写真が、逆さまだったり裏返しだったり、3枚ともヘンでした。

●45ページの最後の行の"ロミーラ"は、もちろん"レミーラ"のまちがいでした。

●41ページのハルルとルクの写真が入れかわってました。

●84ページのアルゴスの戦士のアイテムで、インドラの写真が入れかわってました。正しくは、右から、遠到のインドラ、闘気のインドラ、踏殺のインドラ、強威のインドラ、天空のインドラです。

●96ページのファンタジーゾーンのキャラクターで、ボッタコとフローアイの写真が入れかわってました。

●66ページの右上の2枚の写真の説明文が逆でした。

●102ページのプログラムリストに見づらい部分がありました。810行〜900行は、次のとおりです。

```
810 IF ST(2)=1 THEN 100
820 GOTO 50
900 D(ZX,ZY)=0:IF ST(10)=1
THEN 946
```

●168ページのドルアーガの塔の写真が逆さまでした。

●163ページと169ページの記事で、メルヘンヴェールIIの価格が1万9800円になってましたが、正しくは7900円でした。また、メーカー名が"システムソフト"となっていましたが、当然"システムサコム"のまちがいでした。両社関係者の方々にご迷惑をおかけし、本当に申しわけありませんでした。

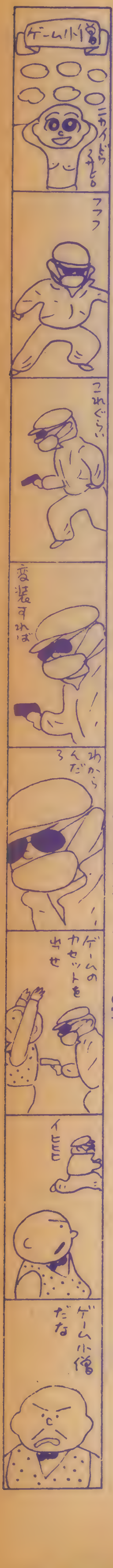
高い！と思って買うのをやめようと思った読者のみなさん、ぜひ"メルヘンヴェールII"を買いましょう。

さて、今回もミスの大安売りをしてしまいました。なんで直らないんでしょうか？　とくに、5月号とまったく同じメーカー名の取りちがえをした(ふ)には、(編)を代表して謝罪してもらいたい！

（サコムの佐藤氏の寛大さと読者の見て見ぬふりに救われたいっ!!　もうしません。(ふ)）



▲神奈川県・戸枝弘吏君



大募集

びーびんぐルーム原稿

「びーびんぐルーム」（来月から改名予定）は、読者のみなさんが作るページです。ゲームについての意見や、各コーナーへのおたよりをお待ちしてます。

新コーナーアイデア

改名を機に、新コーナーのアイデアを大々的に募集します。おもしろいアイデアを送ってくれた人にはTシャツをプレゼントしまーす。よろしくネ！

BEEP LOAD ゲームプログラム

「BEEP LOAD」は、なくなったわけではありません。「今月もなかった……」とガッカリしてるあなた！ あなたの投稿が命です。おもしろいプログラムを作って、どしどし送ってください（ショート、ロングいずれも可）。なお、プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください）。また、対応機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記し、プログラムの内容、操作方法等をくわしく書いてください。

ライター

BEEP編集室では、コンピュータゲーム（とくにパソコン）に関係する分野の原稿を書ける、東京近郊在住の人を募集しています（原則として18歳以上）。①住所②氏名③年齢④電話番号⑤使用機種⑥得意なゲームの分野⑦その他とくにPRしたいことを明記し、BEEP編集室ライター募集係あてに送ってください。ライターとして登録されたときは、ご連絡します

送り先
〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室□□□□係

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円、86年1月号は1冊390円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、電話でお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉〒102 東京都千代田区四番町2-1 ㈱日本ソフトバンク出版事業部営業 ☎03・261・4095

●85年9月号



☆特集 おもしろプレイ大集合!!
人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開
・ブラック・オニキス バルーンファイト
ゼビウス チョップリフターほか
☆徹底研究 アステカ ワールドゴルフ
☆ビデオゲーム・ラボ
・キング・オブ・ボクサー バラデューク
ペンギンくんWARSほか
☆YATATA WARS

●86年1月号



☆特集I ま、ファミコンなワケだ!!
ツインビー マッハライダー マクロス
エグゼド・エグゼス スターラスターほか
☆特集II 名作RPG研究編
・ウルティマII、III、IV、ウィザードリィ
☆徹底研究 ザ・スクリーマー
☆緊急レポート ブラスティー
☆ビデオゲーム・ラボ ガンスモークほか
☆特別付録 BEEP 1986 CALENDAR

●86年3月号



☆特集I 16ビットゲームを撃て!!
・ビデオ感覚の高速描画で興奮の視覚体験
ZONE
・ダイナミックなBGMで絵物語を
メルヘンヴェールIほか
☆特集II ファミコン・セガ
グーニーズほか
☆徹底研究 ハイドライドII
☆ビデオゲーム・ラボ

●86年4月号



☆特集I なんてったってRPG
・人生ゲームこそRPGだ！
・人気パソコンRPG大解剖！
ザナドゥ ハイドライドIIほか
☆特集II それいけ！ ファミコン・セガ
・ドラゴンクエスト アトランチスの謎ほか
☆徹底研究 タイムエンパイア
☆ビデオゲーム・ラボ

●86年5月号



☆特集I ちょっと待って！ ファミコン
・拝啓ゲームメーカー様
・拝復ファミコンユーザー様ほか
☆特集II 待ってられないファミコン＆セガ
・セクロス スパイVSスパイほか
☆特集III 人気アメリカンゲーム情報
☆緊急レポートI
・グラディウス ハイドライド・スペシャル
☆徹底研究 リグラス

●86年6月号



☆特集I 近ごろ、ゲームミュージック
・ゲームサウンド名場面
・打ち込んで聴こうゲームミュージック
（ファンタジーゾーン 魔界村ほか）
☆特集II テレホビーすくらんぶる
・ドラゴンクエスト グラディウスほか
☆必殺!! 徹底研究3本固め
・三国志 レリクスほか
☆緊急レポート ゲゲゲの鬼太郎

●86年7月号



☆特集I 掟破りのBEEPスポーツ大将
・幅跳び、サッカー、プロレス、野球ほか
☆特集II 極楽テレホビー
・謎の村雨城 ドラゴンクエストほか
☆緊急レポート
・スーパーチャイニーズ 魔界村
☆徹底研究 ファイナルゾーン―ウルフー
☆特別企画 ヤタタ・スゴロク
☆YATATA WARS（最終回）

●86年8月号



☆特集I 遠藤雅伸さんとつくったBEEP
・アタリのゲームが好き
・モノポリー、スクラブル必勝法ほか
☆特集II ファミコンだ！ ヤリコンだ！
・スターソルジャー ソロモンの鍵ほか
☆特集III セガの時代だ！メガとびだすぜ！
・ファンタジーゾーン／ダンプ松本ほか
☆徹底研究 北斗の拳
☆緊急レポート 沙羅曼蛇ほか

INFORMATION インフォメーション

ゼルダ／村雨城 12インチ・シングル

キングレコードから、「マリオ・シンドローム」に続く第2弾として、「ゼルダの伝説」／「謎の村雨城」の12インチ・シングル盤が出るのだ。
　あのファミコンディスクゲームのゼルダと村雨の感動の名場面の音楽を、みごとにアレンジしてあり、あらためて任天堂ミュージックの優秀さを思い知らされてしまう。
　また、このレコードの中には音で攻略のヒントがかくされているから、攻略できないでいる人たちにも損をさせないだろう。
　初めて聞いたときには、涙がちょちょぎれるような感動を覚えてしまい、思わずあたりを見まわして、気づかれていないことを祈ってしまった。
「ゼルダの伝説」／「謎の村雨城」(12インチ・シングル)は、価格1300円、発売は8月21日だ。
　問い合わせ先●キングレコード㈱（東京都文京区音羽2-12-13）



サウンドマガジン・シリーズ

CBS・ソニーから、サウンドマガジン・シリーズと題する、ファミコンゲームを題材にしたカセットテープが発売された。
　その第1巻、サウンド版必勝攻略法「影の伝説」「ジャイロダイン」は、今大人気のデーモン小暮(聖飢魔II)、網浜直子らの出演によるミニドラマ仕立てで構成され、そのドラマに攻略法が隠されている、という形で進行する。
　その他、高橋名人と対決できる、第2巻「名人対決！ファミコン・ライセンス」、ゲームを9つのカテゴリーに分類し、それぞれの世界のイメージを広げるBGMを収録した、第3巻「元気のでるゲームBGM特集」など3巻がある。どれも、趣向をこらしたユニークなテープだ。
　価格はいずれも2000円。
　問い合わせ●㈱CBS・ソニー（☎03・266・5046）



ファミコンソフト総カタログ

ファミコンユーザーにうれしい本が出た。リットーミュージックから発売された「ファミコン・ソフト　完全総カタログ」がそれだ。
　内容は、巻頭スペシャル「スターソルジャー」「スーパーマリオブラザーズ2」完全紹介、「ファミコン・ソフト・ベスト30」「ファミコン・ソフト・カタログ」「ファミコン・フォーラム」「周辺機器カタログ」の各コーナーに分かれていて、「スターソルジャー」から「ドンキーコング」まで、約130本のソフトの内容と攻略ポイントがわかっちゃうというものなのだ。
　また、毛利名人による、ゲームタイプ別コントローラー操作法やファミコン用語事典、堀井雄二インタビューなどもあって、読んで楽しく、見て役に立つという、アリガタ〜イ一冊なのだ。
　価格は800円。
　問い合わせ●㈱リットーミュージック（☎03・359・0267）



ゲームミュージックレコード

アルファレコードから、カプコンのビデオゲームミュージックを収めたレコードと、ハドソンのゲームミュージックを収めたレコードが発売される。
　カプコンのほうは、「魔界村」、「闘いの挽歌」、「戦場の狼」など全11曲で、ビデオゲームで使われている音楽が入っている。LP、カセット、CDの3種類が予定されており、LP、カセットは2200円で8月25日発売。CDは2800円で9月25日発売だ。
　一方、ハドソンのほうは、A面には「スターソルジャー」、「ボンバーマン」、「チャレンジャー」などのオリジナルミュージック7曲、B面にはそれらのアレンジバージョン5曲が収録されている。こちらも、LP、カセット、CDが発売されるが、LP、カセットは、2200円ですでに発売中、CDは2800円で8月25日に発売される。
　また、「スターソルジャー」と「チャンピオンシップロードランナー」のアレンジミュージックを収めたシングルレコードも8月25日に発売される。
　問い合わせ●アルファレコード（☎03・455・1791）



夏休みパソコン通信ゲーム大会

パソコン通信でゲームをワイワイ楽しむ——そんな時代がやってきた。前号でもチョット伝えたとおり、夏休みパソコン通信ゲーム大会が、ザ・リンクスという通信ネットワークを使って開かれているゾ(ゲームは「MSX・魔城伝説」)。
　なお、このザ・リンクスでは、コナミのゲームソフトの提供も始まった。モデム(2万9800円)を自宅のMSXにつなぎ、会費等を払えば、人気ゲームが安価で手に入る。
　問い合わせ●日本テレネット㈱（☎075・211・3441）



連載第2回



芋のビタミンD

サッカー野球

好調に迎えた「㊟芋のビタミンD」第2回は、サッカー野球。イジメと遊びのキワドイ狭間を思いっきり遊んじゃおう。なお、ビタミンD情報部では、読者のみんなからのおもしろ情報を募集しているからどんどん送ってね。

文・氷水芋吉　絵・井浦秀夫



今、時代はビタミンD

まずは読者の手紙から。

「タイトルの『ビタミンD』とは、どういう意味なんですか?」(長野県・匿名希望)

うん、いいところに気が付いたねぇ、キミは。この『ビタミンD』とは、先月号のタイトルの近くにも書いてあったけど、昔、ボクがまだ小学校の低学年だったころ、うちの母親が「太陽の光を浴びると体の中にビタミンDができる」と、しょっちゅう言っていたことに由来しているんだ(ボクはその後しばらく、ふとんを干すのもふとんの中にビタミンDを作るためだとか、日にやけるのも皮膚にビタミンDがたまり過ぎるためだと信じていたのであった)。その話の真偽はともかく、太陽の下で遊ぶことの大切さをよく表していると思わないかい?



はたつけのないサッカー野球なんて……

今月の演題は、先月で予告した「サッカー野球」だ。サッカー野球とは、文字どおり、サッカーボールを使った野球のことで、ピッチャーはボールを投げるかわりに転がし、バッターはそのボールを蹴る（ボールを蹴るのにバッター─とはこれいかに?）。そして、普通の野球とサッカー野球の最大の相違点は、「はたつけ」が許されている、ということだろう。

「はたつけ」とは、標準日本語(?)でいうと「はたきつけ」のこと。つまり、ランナーにタッチするかわりに、ボールをランナーにはたきつければ(投げつけて当てれば)アウトになる、というルールのことだ。

この「はたつけ」ルール、大きな声じゃいえないけど、かなりアブナイ問題を含んでいるんだ。たとえば「イジメ」。気に入らないヤツがランナーに出た場合、「牽制球！」とか言って、思いっきり強く当てるとか、または顔を狙って投げるとか……これ以上は、あまりに残酷なんで書けない!!! あとは自分で研究してくれ!!?



出た！幻の魔球だぁ!!

「魔球」。なんて響きのいい言葉なんだろう！

誰にも打たれない(蹴られない)球さえマスターすれば、一躍ヒーロー間違いなし。というわけで、ボクらはサッカー野球のためにさまざまな魔球をあみだしたんだ。そのうちの2、3を紹介しよう。

まず、オーソドックスなのは、球に回転をかけるものだ。そのなかでも、縦回転のボールは、うまく蹴らないとつまった当たりになるから、まあ魔球としては有効なんだ。

ところが、それに対して横回転といったら……はっきりいって時間のムダ！ というのは、まったくストライクが入らないんだ。

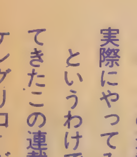
しかもサッカー野球ではフォアボールがなしだから、ピッチャーが横回転の魔球を投げ出した時点で、試合の進行は完全にストップ。やがて、順番待ちの攻撃側と、退屈してる守備側の両方からのブーイングで、あえなくピッチャー交代というわけだ。うーむ、これこそ魔の球だ!!!(わけがわからん)

ところで、以上のような正統派の魔球のほかに、邪道な魔球、いうならば「裏球」があるのをご存じかな?

たとえば「魔球・球すり替え」。投げる前に、球を空気の抜けたもの(体育用具室によくころがっている)にすり替えておくんだ。そうすれば、空気のない球は蹴っても飛ばないので、長打を恐れる心配はないわけだ。しかし、欠点はすぐバレること(当たり前だ)。

そして「魔球・突然変化」。ホームベース(当然、土に書いてある)のすぐ横に、石を埋めておくんだ。あとは、そこを狙ってボールを投げれば、相手がボールだと思って見逃した球が、突然変化してストライクになる……そんなにうまくいくわけねーよ！

(うーん、よく考えてみたら、今までに成功した魔球ってないなぁ。みんな考えオチに終わっちゃって)



ボールかたづけも苦労するよ

小学生のころ、ボクらはいつも昼休みを利用してサッカー野球をやっていたんだ。だから、ゲームセットの合図は午後の授業のチャイムなんだけれど……チャイムが鳴ると、そこはもう戦場！

なぜかというと、サッカー野球に使ったボールを誰がかたづけるか、という新たな戦いが始まるからなんだ。戦いといっても、もちろんケンカするわけじゃなくて、「当てっこ」をやるんだ。当てっこというのは、ひとくちでいうと「ボールを使った鬼ごっこ」のことだ。チャイムが鳴った瞬間にボールを持っていた(あるいは最後にボールを触った)人間が鬼となり、鬼以外の人間にボールを当てれば、今度はそいつが鬼になる。逃げる側は、教室まで逃げこめば勝ちだ。

だいたい、ドッジボールなんかがうまい人間は、当てっこでもめったに負けないんだけど、かわいそうなのは最後に鬼になったヤツで、当てられたときにボールがあさっての方向に飛ぼうものなら、泣きながら拾いに行ったりして……。

次の授業で先生に「なに泣きながら遅刻してくるんだ！」なんて叱られたのも、今ではいい思い出さ！

ところで、この「ビタミンD」では、読者の手紙を募集しているんだ。内容は、キミたちがやっている戸外での遊びや、それに関することなら何でもけっこう。もちろん、この連載で紹介した遊びを実際にやってみた感想でもいいぞ。

というわけで、だんだんとノッてきたこの連載、次回は「ジャンケングリコ」だ。それでは……

See you next month／㊟芋



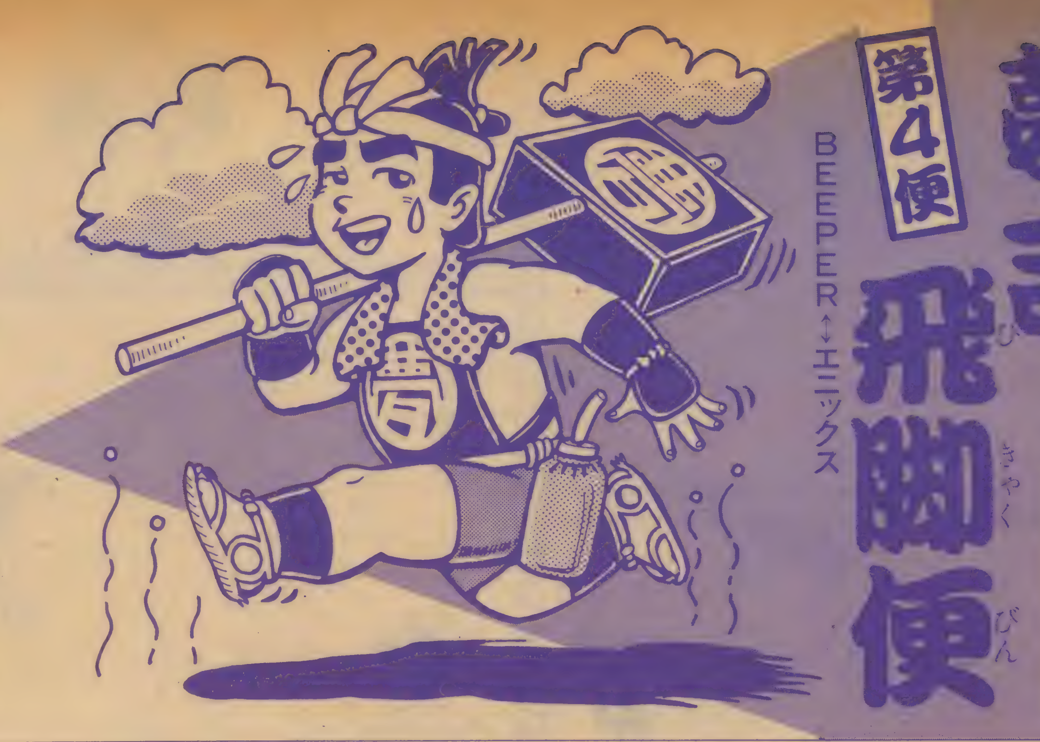
ヒーローの誕生！
N君は小学校のころおとなしくて泣きムシの少年だった
彼が「サッカー野球」でバッターになったときのことだ
助走をつけて蹴ろうとしたときタイミングが合わなかったので……
寸前であわてて見のがした
おっと
ぱかっ
その見のがし方がやけにウケてしまったのだ
おもしれー
ギャハハハ
もう1回やれ！もう1回
え……？
……
はは…
いくぞォ
おっとォ
ギャハハ
おもしれー
ギャハハ
ウケる快感を覚えたN君は　それからすっかりヒョーキン者に変身してしまったのだった

ゲームメーカー熱烈主張!!

第4便 夢吉飛脚便

BEEPER↔エニックス

取材・構成／亜蘭仁



元気かい？　暑いからって、ヘバッちゃいないだろうな。そんな人は、一度おいらといっしょに走ってみるといい。暑いときのひと汗は最高。そのあとひと風呂浴びりゃ、夏バテなんて吹っ飛ぶぜ!!

さて、今回のゲームメーカーは『エニックス』だ。『ドラゴンクエスト』や『ウイングマン2』で現在絶好調！　こいつは楽しみだぜ。

さっそくおたよりから

最近になって読者のみんなからのおたよりもバンバンくるようになったんで、今月からは、どんどん紹介して、メーカーの人に答えてもらうぜ。

●僕はFM-7&5Dのユーザーです。このごろ、3・5インチとテープだけで5インチを発売しないメーカーが多いようですが、5インチは見捨てられたのでしょうか？（愛知県・滝孝文）

こりゃ、FMの5Dユーザーなら、誰もが気になってるところだね。じゃ、さっそくエニックスの人に答えていただきやしょう。

「技術的には、3・5インチが作れれば、5インチを作ることに何の問題もないんです。ただ、我々としては、ハードメーカーの動向に合わせていくしかないのが現状なんです」

とは、ソフトウェア開発部開発課の望月敬三さん。人のよさそうなオジサンだ(失礼!)。つまり、富士通が力を入れているハードが3・5Dだから、ソフトのほうもそっちを優先させてるってことだね。でも、5インチユーザーは見捨てられちまうんだろうか？

「いや、決してそんなことはありません。発売後の反響を見て、ユーザーの要望が高まれば、ウチとしても喜んで発売しますよ」

おい、みんな喜べ。みんなが熱烈に「ほしい!!」って言えば、エニックスさんは、夜を徹してでも作ってくれるそうだ。

さて、次のおたよりは……と、

●僕はファミコンしか持ってないのですが、『ウイングマン』をゼッタイやってみたいのです。夢吉さん、僕の願いをエニックスに届けてください。（神奈川県・のぶお）

よしっ、聞いてみるぜ。望月さん、どうなんですか？

「ゲームによってもハードによっても、移植しにくいものというのがあります。グラフィックサイズが違ってたりすると、かなり大幅に作り直さなければならないんですよ。エニックスとしては、移植完成まちがいなしというくらいにならなければ、発表しないんです。そうでないと、発売されると思って待ってた人がガッカリしちゃいますからね」

うーん、たしかに○月○日発売なんて広告されてるのに、実際には何ヵ月も遅れたりすると、本当にガックリきちまうからな。じゃ、『ウイングマン』がファミコンで発売されるかどうか、教えてもらえないワケですかい？

「申しわけないです。でも、さっきのおたよりへの答えと同じで、みなさんからの要望が強ければ、不可能を可能にしてでも発売にこぎつけますよ」

おっと、頼もしいオコトバ。期待したいね。



▲望月さんは頼りがいのある元気なオジサンだ（また言っちまった）。

プログラムができなくてもゲームが作れちゃう!?

さて、みんなからのおたよりの後は、おいらが聞いてみたかったコトを質問してみた。

――最近のゲーム作りで、以前と一番変わった点はなんですか？

「そうですね。数年前までは、マニアが1人でコツコツと作っていました。それが今では、グループで担当を決めて、それぞれの専門分野でレベルの高い仕事をしています。つまり、昔ならプログラミングができる人のなかでゲームデザインもできる人がゲームを作っていたんですが、最近では、プロ

グラミングのできない人でも、ゲーム作りに参加できるようになってるんです」

とは、望月さん。

なるほどねー、じゃあ、おいらでもゲームを作れるのかな。こいつはありがてえ。

「いや、どんどん専門的になっているんで、やはりその道の〝プロ〟になってもらわないとね」

あちゃー、やっぱりおいらじゃダメみてえだ。ま、気を取り直して、次の質問にいってみるか。

――ファミコンブームについて、どう思ってますか？

「コンピュータがホビーとして家庭に入っていった。コンピュータが生活の一部になったということで、とてもいいことだと思いますね。ただ、最終的にどんな形になっていくのかは、まだわかりませんけど」

あちこちに飛脚に行って感じるのは、ゲームメーカーの人たちが、コンピュータのある生活が当然のようになることを熱望していることと。たしかに、そんな時代が来たらおもしろいだろうね。



▲口数は少ないが、言葉の１つ１つに重味のある保坂さん。

ゲームは最後までやってください

じゃあ、いつものように、BEEPER諸君へのメッセージをちょうだいしよう。

まずは、開発部企画課の保坂嘉弘さん。やさしいお兄さんって感じの人だ。

「ウチのゲームにはインフォメーションカードが付いていて、これに質問を書いて送ってもらえれば、必ず答えるようにしています。どうしてそうするかというと、ゲームを買ってもらった人全員に、最後までプレイしてもらいたいんですよ」

こいつは親切だね、ただ最近は、マスコミのほうで、その役割を取っちまってるような気もするけど。

「マスコミは、ゲームの答えを教えるのじゃなく、ゲーム作りの思想を理解してほしいですね。記事を読んで謎を知ってしまってからプレイしてもおもしろくないんですから。プレイヤーの意志が尊重されるような記事にしてほしいものです」

これは望月さん。いやー、耳の痛いご意見だね。

エニックスの新企画

新企画ったって、新作ゲームのことじゃねえ。なんと、ゲームプログラミングスクールを開講するってんだ。開催日は8月26日～28日、場所は東京九段の私学会館。



▲エニックスのみなさんとの記念写真。うれしかったねえ。

講師は、エニックスのスターゲームデザイナー森田和郎氏、中村光一氏、堀井雄二氏ほか。講座は、初級・中級クラスと上級クラスに分かれているから、どんなレベルの人でも参加できる。お問い合わせは、☎03・366・4255。

この講座がキッカケになって、新たなスターゲームデザイナーが誕生するかもしれねえよ。おいらも参加してみるかな。

保坂さんの話じゃ『ドラゴンクエスト』の完成のとき、デバッグ作業をしてたファミコン数十台で、いっせいにエンディングテーマを流したそうだ。それと同時に、スタッフからは自然に拍手がわき起こり……。いいねえ、こういう明るいゲーム開発。エニックスのみなさん、これからもバンバン名作を出してくださいよ。ありがとさんでした。

おたより募集中



このコーナーでは、読者のみなさんからのおたよりを募集しています。夢吉に行ってほしいメーカー名、メーカーへの意見、質問、苦情など、なんでもかまいません。採用された方には粗品をさし上げます。

〔送り先〕〒102　東京都千代田区四番町2　1　㈱日本ソフトバンク出版事業部　BEEP編集室　㊖係

 イラスト／Y・HASEGAWA



新・ここがキライだシリーズ

続・わたしはファミコンがキライだ！

最近のファミコン界は、新しいメーカーが次次に参入して活況を呈している。しかし、その反面で人気キャラクターのみに頼った安直なゲームが氾濫しはじめてきた。おもしろければそれでもいいが、派手な宣伝にのせられてゲームを買わされたほうはたまらない。松岡正の怒りが爆発する。乞う、ご期待！

文／松岡　正　イラスト／M. YAMAMOTO

ファミコン新参メーカーの問題点

ファミコンがまだ出初めのころ、ゲームソフトをつくっていたのは、ビデオゲームメーカーだけだった。

これらのメーカーは、ビデオゲームで十分なノウハウの蓄積があるうえに、作るゲームのほとんどがビデオゲームからの移植だったから、それなりに満足のいくゲームを発表してきた。

しかし、こうしたゲームメーカーとはべつに、今までテレビゲームをつくったことのないメーカーが、数多くファミコン業界に参入するようになった。ユーザーからみれば、こうした開発メーカーの誕生は、ゲームソフトの広がりにつながるはずなのだが……。

今回は、こうしたファミコン新参メーカーの問題点を考えてみたい。

テレビゲームのノウハウを知らないゲーム

最近、私が感心（?）したゲームソフトに某社のキャラクターゲームがある。某社は、最近ファミコン界に参入したばかりである。某社のほかにも、人気キャラクターを使ったゲームは多いが、これらのゲームにほぼ共通しているのは、失礼ながら、テレビゲームのノウハウをまったくわかっていない！　ということだ。少なくとも、ビデオゲームでは絶対に許されないようなことを平気でやっているのだ。

抽象的に批判してもはじまらないので、具体的に問題点をあげてみよう。

まず第1に、キャラクターの〝アタリ範囲〟が大きすぎるのである。これは、主人公のキャラと敵がちょっと触れただけで死んでしまう、アレのことである。プレイヤーはジャンプボタンを押したのにいったいどうなってんの？　とイライラしてしまうアレのことである。

もちろん、このアレレ？　をしないためには、敵が出てきても主人公の2頭身前からジャンプすればすむことなのだが……。

こうした間合いは、今までのゲームではある程度決まっていたので、それと同じ感覚でジャンプボタンを押すと、あっという間に死んでしまうのだ。

このアタリ範囲について少し説明しておこう。

ビデオゲームの世界では、キャラクターとキャラクターが接触したかどうかの検出を〝アタリチェック〟という。これがアタリ範囲である。

このアタリ範囲は、つねにそれぞれのキャラクターの一部として動いている、仮想上の四角い範囲だと思ってもらいたい。しかし、どんなゲームでも、これはかならずそのキャラクターより小さくなっているのが当たり前である。そうすることで、キャラクターとキャラクターが重なりあって、はじめてキャラクター同士が接触したとCPUが判定するのである。

他のゲームで考えてみれば明らかにわかることだが、たとえば自分のキャラクターに弾がくいこんだとか、敵が自分のキャラクターに少し重なってつかまったとかではじめてプレイヤーは死ぬことになる。当然、プレイヤーも「あぁ、死んだのか」と納得がいく。

ところが、この某社のゲームでは、まだ敵と触れていないうちにCPUがアタリチェックを行ってしまうため、主人公のキャラは死んでしまうのである。

なぜ、こうなってしまうかといえば、キャラクター同士のアタリ範囲が、キャラクターより大きいか、せいぜい同程度であるためである。

そのため、主人公のジャンプも不必要におおげさにしなければならず、ゲームとしての緊迫感を損なう結果になっている。ジャンプ中のコントロールできない時間が多くなるため、なぜか思いどおりに動かないといった印象を与えてしまう。

こんなことは、それぞれのキャラクターのアタリ範囲を2ドットほどけずればすむことなのだ。実際、プログラム上でも5分もあれば可能なことなのである。

しかし、悲しいことに、このゲームを作ったゲームデザイナーもプログラマーも、そんなことは知るよしもなかったのだろう（そんな初歩的なことを知らないとは思いたくないが）。

このアタリ範囲の設定は、ビデオゲームをつくるうえではもっとも基本的なことである。これが適切な値をとっていないということは〝ゲームとしての致命的な欠陥〟を持っていると言いきってもいいほどである。

納得のいかないゲーム構成

第2の問題点は、主人公が死ぬときに、それなりの説明がなされていない点である。

主人公が走る→敵が近づく→プレイヤーがジャンプボタンを押す。主人公は一瞬ジャンプしたように見え、敵も何事もなかったように



素通りするのだが、どういうわけか主人公は画面の下にスーッと消えてしまう。主人公のほかには、何も変わったリアクションもないままに、だ。これではプレイヤーは、何が起こったのかさえわからない。

キャラクターが死ぬ場合は、プレイヤーに納得させうるリアクションが必要である。

この場合は、まず、主人公のデッドパターンのなかでジャンプとまぎらわしいX方向のデータを00にし、垂直にジャンプさせる。つづいて、主人公に接触した敵は、かならずその場で停止させ、なんらかの表情を出させる。これだけで納得できるはずだ。

さらに欲をいえば、敵に触れただけで死んでしまうのは、設定上あまりに不自然で、あまりに安直すぎる。といっても、実際には、このゲームのほかにも、敵と触れただけで死んでしまうゲームは多いが、これはたんにプログラムがかんたんだからという理由以外のなにものでもない！のだ。

もし、敵と触れただけでは死なないようにするにはどうしたらいいだろう？

たとえば、敵につかまった場合、その敵がプレイヤーにしがみつき、身動きが不自由になるようにする。そこに新たな敵の攻撃が加わってプレイヤーは敵といっしょに落ちて死ぬ、というのはどうだろう。

こうすれば、主人公と敵キャラクターにそれなりの質量感が現れて、ずいぶん見ちがえるはずだ。

こうしたキャラクターゲームに共通しているのは、このような質感がキャラクターにないため、まるで夢の中のゲームのような印象をあたえることだ。

これまであげた点は、わたしがゲームを少しやって感じたことの一部でしかない。なぜなら、わたしは、これらのゲームを最後までどころか、5分以上遊んだことがないからだ。というよりも、やる気がしなかったから、といってもいいだろう。

こう書くと、メーカーの広報担当者は、「ゲームを最後までやってみもしないで勝手なことをいわないでほしい。最後には、アッと驚くようなのが出てくるんだ！」と言うかもしれない。

しかし、それは大きなまちがいだ。ゲームというものは、プレイしている瞬間瞬間がおもしろくなくてはならない。我慢してやるようなゲームはゲーム失格である！ましてや、くだらない隠れキャラや、先にいけばスゴイのが出るなどとプレイヤーをエサでつるようなマネをするのは問題外である。

ゲームメーカーよ、もっと真剣にゲームを作ってほしい

さて、これからが本題の始まりである。

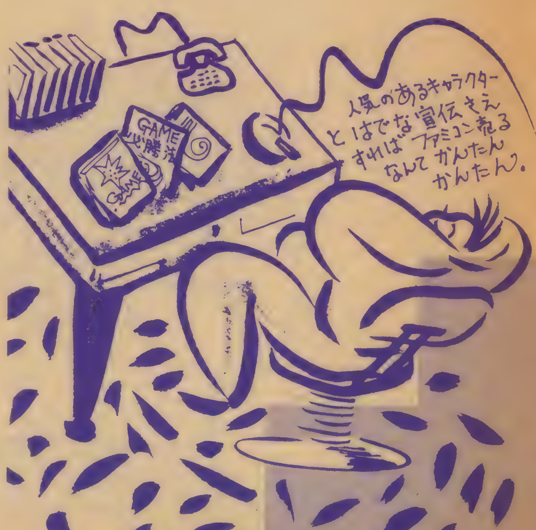
前記のキャラクターゲームは、キャラクターの人気と宣伝にたよって〝商品〟として成功しても、ゲームとしての出来は最低だった。

そして、こうしたソフトでさえも売り上げNO1になってしまう世界！それがファミコン業界の恐ろしさでもあり、おもしろさでもある。それゆえ、今も多くの新参メーカーがわれもわれもと、ファミコン業界に参入しようとしているのだ。

そう、これは8年前、あのインベーダーブーム以降、そのあまりのヒットに、雨後のタケノコのように、わいては消えていったビデオゲーム業界の歴史の再現を見る思いではないか！

ファミコンをヒットさせるのは、さほどむずかしくもない。子供に人気のあるキャラクターを使い、マスメディアを通して大宣伝をかける。さらに、雑誌という雑誌におもしろそうだという記事を書かせれば完ぺきだ。子供は、あおられてついつい買ってしまう。なにしろ、ファミコン持っていないヤツは仲間はずれにされてしまうのだから。

ファミコンのカセットは、買う前にゲームをしてみることができない。当然、おもしろいかどうかは金を出して買ってこなければわからない。これは、アタリハズレの大きい福ぶくろを大金をはたいて買うようなものだ。



しかし、ビデオゲームでは、そんなことは絶対に許されない！ゲームセンターのゲームは、マスメディアを使ってコマーシャルすることも、内容を見せずに大金をとることもできない。

ゲームセンターでは、だれでも、どんなゲームでも、平等に100円を入れればプレイできる。そして、その100円の積み重ねこそがゲームの評価となるのだ。

このような業界に携わっている人間からみれば、ただ安直に人気キャラクターを使い、手抜きのゲームデザインでゲームを作り、大宣伝をかけてソフトを子供に売りまくるファミコンメーカーは到底許せない。いずれゲームメーカーも淘汰されていくだろうが、それまでは誇大宣伝にまどわされず、適切な情報を探し、本当によいゲームを見つける目を養っていくしかないだろう。

第9回

ゲームデザイン アイデアノート

RPGを考える ①

文／米平 中

「誌上ディベロップコーナー」は、最近RPGの投稿ばかり。そこで、今月はロールプレイングゲームについて考えてみることにした。モンスターを殺し、経験値を上げるだけのRPGのワクをはずして考えてみよう。

錯乱した始まり

「今晩は、段田男です」

という大ボケな挨拶から唐突に始めてしまったが、この号が出るまで段田男は新人賞レースに残っているだろうか？　なんてことはどうでもいい。

「ヤタタ・ウォーズ」も終わってしまい、私は悲しひ。個人的にファンだったのだ、なんてこともこの際忘れよう。

今回は少々、ある事情で錯乱している。その「事情」はまだ教えることができないのだけれど、キミたちにとっても関係のあることだ！　とても嬉しいニュースなんだけれど、まだ本決まりになってないので話せないのだ。もう少し待っててネ（気をもたせるような書き方でゴメン）。

さて、今回は『誌上ディベロップ・コーナー』に送られてくる作品のうち、圧倒的多数を占めるRPG（ロールプレイングゲーム）について少々考えてみよう。

RPGの世界については『RPG幻想辞典』を読んでもらえればよいので、ここではRPGとは何ものなのか？　ということについて考えてみることにしよう。

「ロールプレイ」って何だ?!

RPGというジャンルのゲームから、おそらくキミたちが連想するのは「ウィザードリィ」や「ウルティマ」、「ハイドライド」、「ドラゴンクエスト」等々のソフトか、「ダンジョン&ドラゴンズ」や「トラベラー」といったルールブックだろう。

ゲームによってそれぞれ内容は異なるが、ほとんどの人がRPGと聞いたとき共通して思いうかべるのが「自分のキャラクターを作り、モンスターを倒したり、宝を見つけたりして経験値をかせぎ、キャラクターのレベルを上げて成長させ、最後に敵の親玉と一騎討ち」というパターンだろう。

でも、このパターンがRPGのすべてなのだろうか？

RPGのなかの「ロールプレイ（Role・Play）」という言葉は何だろう。辞書で調べてみると、「役割（ロール）」を「遊ぶ、演じる(プレイ)」となる。つまり、「役割を演じる」、「役割を遊ぶ＝○○ごっこ」ということになる。

昔、自分がテレビの特撮ヒーローやアニメのヒーローになって仲間と遊んだことがないかな？　これも「ロールプレイ」だネ。

では、そのときのことを思い出してみよう。A君がヒーロー役でB君が怪獣役。2人で毎日戦っている。戦うといっても、もちろんそれは本当のなぐり合いなんかじゃない。

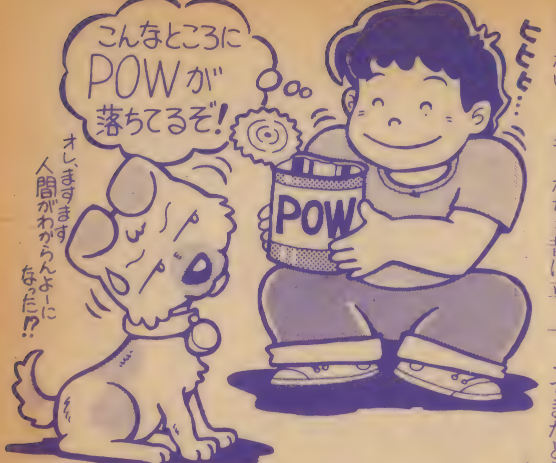
A君が怪獣（？）B君にテレビのヒーローの必殺ワザを使ったフリをすると、B君が「やられた～」とかなんとか言いながら倒れるワケだ。これは「必殺ワザに対しては怪獣は負けなければならない」という「ルール」が、A君とB君の間にあるからだ。

これがなかったらどうだろう。



イラスト　Y. HASEGAWA

A君とB君のテレビ・ヒーローごっこは、最終回(?)、つまり、主人公が怪獣にやられてしまうことになりかねない。
そこで、毎日毎日楽しくテレビ・ヒーローごっこを2人でやるためには、1日交替でA君とB君がヒーローの役をやることにするワケだ。A君が2日続けてヒーローをやると、「ズルイ」わけで「ルール違反」だネ。
さて、こうやって「テレビ・ヒーローごっこ」は「敵を倒す」ゲームとして「ルール」が作られていく。さらに、おたがいが自分の「役」をうまく演じなければおもしろくないことがわかってくる。
ところが、毎日毎日、「敵」を倒すだけのパターンだとあきてしまう。
そこで、ある日、道端の空きカンや棒切れが「エネルギー」というように決めると、それの取り合いがゲームになるわけだ。
どうだい? キミたちも昔は立派にRPGをやってたんだ。



これとは別に、精神病の治療や会社の社員教育のための「ロールプレイ法」というのがある。これは大人の「ごっこ遊び」ともいえる。
精神病治療の場合は、あまりよく知らないが、自閉症の人を治す場合には、自閉症患者を数人集めて、何かの「劇」をやらせるそうだ。「人前で発表したり、発言する力をつけさせる」のが、おもな目的らしい。
一方、社員教育の場合は「会社ごっこ」をやらせる。「会社経営のシミュレーション」をやらせるのだ。
まあ、こういった話はゲームとはあまり関係ないので先に進もう。

RPGは何ものだ!?

RPGのなかの「RP」がわかってきたところで、「ロールプレイ」にどんな意味、効果があるのか整理してみよう。

①ゴッコ遊び
②治療
③教育

ロールプレイを「ゲーム」にする場合、最も関係があるのは①で、②と③はほとんど関係ない(ただし、ボクが聞いた話では某社がRPG的な教育ソフトを開発中という情報もある)。
しかし、①、②、③ともに共通しているのは、「役を演じる」人が「その役になりきる」ことが必要だということだ。「いれ込み」、「思い込み」が必要なのだ。これがなければ、治療や教育の効果もないし、遊びもつまらない。
では、話を元にもどそう。最初にいった「モンスターを殺しまくり、宝を手に入れ、ワッハッハ」というヒーローに、果たして何人の人が「なりきる」ことができるだろうか?
こんなヤツは現実にいないし、いたら怖い。ちょっとRPGをやった人なら、最初にぶつかる疑問がこれだろう。たしかにゲームとしてはおもしろいだろうが、これは「ロールプレイ」なんだろうか。
こういう「殺しまくり」タイプは、「キラー(殺し屋)RPG」として嫌っている人もいるのはたしかだ。
しかし、ここで、そういうタイプのRPGを否定はしない。ただ、「なりきる」ことのできないものをRPGと呼べるかどうかということだ。
ゲームとして、主人公に「なりきる」ことができるには、まずストーリーと雰囲気作りがしっかりしていなければならない。
最近のゲームソフトでは、RPGというタイトルがつけられていても、ただたんに「モンスターを殺しまくり、経験値とレベルを上げ、キャラクターを成長させて宝を手に入れる」というゲームが多いような気がする。そこにはまったくプレイヤーを引き込もうとする工夫も見られず、適当にやってるという感じすら受けるのだ。
もっと悪いのは、プレイヤーの側でそういった「RPGもどき」を「これがRPGだ」と信じてしまうことにある。
もっとも、こういった「モンスター殺しまくりRPGもどき」に適当な名前がないので、やっぱり「RPG」と呼ぶしかないのかなア……。
ちょっとグチっぽくなったところで、この話は次号に続きます。



振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

払込票

通常払込料金
加入者負担

口座番号	東京 1 - 29307
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日付印

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取り線

払込通知票

通常払込料金
加入者負担

口座番号	東京 1 - 29307	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク	料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ （郵便番号　　　）	備考	
		受付局日付印	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取り線

送り先	お名前	フリガナ	性別	年齢	ご職業
			男・女		
	ご住所	フリガナ 〒			
	お電話	ご自宅	勤務先		

申込書				
	Beep　定期購読	新規申し込み　年　月号より	継続申し込み BP NO.	年間 4,320円
	Oh.!PC 定期購読	新規申し込み　年　月号より	継続申し込み PC NO.	年間 6,000円
	Oh.!MZ 定期購読	新規申し込み　年　月号より	継続申し込み MZ NO.	年間 6,000円
	Oh.!FM 定期購読	新規申し込み　年　月号より	継続申し込み FM NO.	年間 6,000円
	Oh.!16 定期購読	新規申し込み　年　月号より	継続申し込み 16 NO.	年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み　年　月号より	継続申し込み JS NO.	年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み　年　月号より	継続申し込み JS NO.	6ヶ月 3,600円
通信欄				

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。この申込書の弊社到着は8日発売分が毎月末、18日発売分につきましては毎月10日が〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

誌上ディベロップコーナー

今回からは、第2回の課題「日常生活のRPG」を取り上げてみよう。まず最初に、前回までの締め切りに間に合わなかった「誌上ディベロッパー」、大阪府の山崎隆史君ほか大勢の方に感謝！

さて、このコーナー、最近は「ゲームデザインコーナー」だか、「ディベロップコーナー」だか、全然わからなくなってきた。

それというのもオリジナル・ゲームデザインの応募が増えてきたためで、ボクとしてはうれしいんだけれど、限られたページのなかで全員の作品を紹介するのはムリなんだ。

そこで、オリジナル・ゲームデザインをこのコーナーで紹介できる余裕がなくなってきた。オリジナル物はできるかぎり紹介するつもりだけれど、ほとんどボツになると思ってほしい。もちろん、ボクは全部の作品に目を通しているゾ。

さて、「RPG」はさすがに人気があるようで、第1回にくらべて多くの作品が送られてきている。しかし、これらは大まかにいって3つのテーマに分かれる。

①学園物
②おつかい物
③町内物

このうちもっとも多かったのは、ボクの予想どおり①の学園物で、学校の番長や不良と戦うというタイプが多かった。

九州の久場康秀君、秋田県の佐藤豪君、鳥取県のmr・yama君、東京都の貞弘貴史君、大阪府の梅田清史君、宮城県の松井道直君、北海道の柿崎信行君、埼玉県の大谷拓也君の作品がこのパターンだった。

次の②は、デートや買いもの、探しものといった、ある場所へ行って何かをする、というタイプだ。

北海道の松田貴幸君、埼玉県のHIGE君、東京都の小山貴行君、静岡県の島崎和彦君、群馬県の幻夢零君、岐阜県の松岡正恭君の作品がこのパターンだ。

最後は③のものだが、これはシステムとしては他の作品と変わりがないが、テーマが変わっている。岐阜県のナムコナミ君、大阪府の金城利浩君、愛知県の松下猛君、東京都の丸山正君、住所不明の茉莉草萩君（ちゃんと住所ぐらい書くように！）の作品がこれに当たる。

ページの関係で、個々の作品の紹介はまた次号で。



日常生活のRPG① 今どきは学園内を生き抜いていくのもたいへんなのだ。

日常生活のRPG② デパートの女店員さんが武器屋のおネエさんに見えるなんて、キミは完全にRPGにはまっている！



日常生活のRPG③ 「オイオイ、キミ！ ここは商店街だぞ こんなところでRPGごっこはかんべんしてくれよ」





RPG幻想辞典
第14回／モンスター総合編PART2

文・早川浩
イラスト＝Nikov

今月も、先月に続いてモンスター編のパートⅡをやってみよう。どんなモンスターが出るか、乞う御期待!!

映画の中のモンスター

最近、映画でもRGRを題材にした作品が多くなっている。たとえば、最新作の「ラビリンス」は、ギリシャ神話のミノタウロスのとじこめられていた迷宮の名前からとられたものだ。映画はまだ観ていないのでなんともいえないが、RPGファンには楽しめそうな作品になっているようだ。

少し前にも、アニメーションで「アリオン」という作品があったが、これもギリシャ神話を舞台にしたアニメだ。内容はギリシャ神話とはかなり変わっているが、物語中に出てくるヒドラやケルベロスなどは今月号でも紹介しているので、観てみるといいだろう。

TV映画にも同様の作品がある。数ヵ月前に「アルゴ探険隊の大冒険」という映画があった。これは実写でギリシャ神話のエピソードの一つを映画化したものだが、この中にもヒドラやスケルトンなどのモンスターが出てきた。

実際にこれらのモンスターが動いているところを観るのはなかなかおもしろいものだ。RPGファンならば、これらの作品は必見だろう。

モンスター総合編

【サラマンダー】
SALAMANDER

ギリシャの錬金術師によって考えられた、世界を構成する4大元素の一つ「火」のモンスター、サラマンダーは、前に紹介したフェニックスと並ぶ有名なモンスターである

実際にサラマンダーというトカゲがいるが、このトカゲもサラマンダーの由来に大きく影響している。

このサラマンダーというトカゲは、興奮すると体の毛穴から乳のような液を出す。冬眠中のサラマンダーの寝ている木を暖炉にくべてしまうと、サラマンダーは身を守るため体から液を出し、しばらくの間、燃えさかる炎の中で生きているのだ。これを見て昔の人は、火のモンスター、サラマンダーを思いついたといわれる。



サラマンダーの特徴は、なんといっても火を自由に操ることである。操るといっても火をつけるだけでなく、消すことも自由にやってしまうのだ。

サラマンダーの武器は、ポセイドンの持つ三つ叉の槍など、槍系統の武器が多い。

この武器で攻撃するときは、サラマンダーのもつ熱のため、武器のダメージに、熱によるダメージが加わる。



[illegible]
[illegible]
[illegible]ない。そのうえ、火の攻撃は[illegible]
魔法に対する防御能力も高く、火、心（SLEEP、CHARM、etc）などの魔法はまったく効果がない。唯一、[illegible]

[illegible]
サラマンダーの姿は、一般には火の中に棲む竜の姿をしているといわれているが、実際には頭、手、足が竜、体は蛇である。しかし、ドラゴンの特徴である羽は生えていない。
サラマンダーは、通常この[illegible]

【スティージ】

STIRGE

[illegible]
というほうがふさわしく、口[illegible]うな大きな羽が生えている。
[illegible]である。ノミに比べて体が何[illegible]量もそれに比例して多くなっている。そのため、血を吸われると、体力がかなり落ちてしまう。そのうえ、針で体内に毒を注入するため、病気になることも多い。
日光をきらうため、ダンジョンや森の中に生息していることが多い



【ヒドラ】

HYDRA

[illegible]に近いモンスターで、首が9つもある。クロマティクドラゴン（CHROMATIC DRAGON）は、このモンスターをもとにしていると思われる。
[illegible]
1回は、アンドロメダがヒドラの生けにえにされ[illegible]なっていたとき。
もう1回は、ヘラクレスの12の難行の2番目のときであ[illegible]ヒドラの頭を棍棒で次々に落としていったが、1つの頭を落とすと2つの頭が生えてく[illegible]頭は不死だった。最後に、へ[illegible]に埋めた。
実際の（？）ヒドラは、このギリシャ神話のとおりの姿特徴をしているが、頭の数が5個という説から100個という説まである。
ギリシャ神話によると、ヘラクレスは倒したヒドラの体[illegible]撃されると毒に侵されるらしい。
[illegible]いるように、たいてい水辺に棲んでいる。

【マンドラゴラ】

MANDRAGORA

またの名をマンドレイク（MANDRAKE）と呼ばれるこのモンスターは、人間と植物か合体したような姿をしている。



つまり、人間の頭の上に植物が生えているのである。普[illegible]は地下にあるのだ。
別に攻撃してくるわけではないが、植物の部分を引っこ[illegible]といわれている。
しかし、薬草としては非常[illegible]なアイテムとして[illegible]

[illegible]ピアのロミオとジュリエットの中の一節である。
[illegible]
マンドラゴラは、[illegible]いる。



【スコーピオン・G】

SCORPION・GIANT

[illegible]でも生息しているが、RPGに登場するサソリは巨大で、[illegible]た尻尾だけではない。両手のハサミも強力な武器である。
サソリの毒は致死性のも[illegible]

どんな強力なキャラクターでも死んでしまう。なにしろ象も殺してしまうほどの強さなのだ。

生息場所は、もちろん砂漠である。

【グレル】

GRELL

空飛ぶクラゲ、というたとえがピッタリ合うモンスター。クラゲのように、体から長い足が何本も出ている。

グレルは、空中をクラゲのようにフラフラと飛べるので、地面を歩く必要がない。

このため、足のすべてを使って攻撃することができる。その足には相手をしびれさせる（PARALYZE）毒がふくまれている。しびれて動けなくなった相手は、最終的にクチバシでとどめをさし、食べてしまうといわれている。

生息場所は、洞窟などの暗くて湿気のあるところである。



【カトブレパス】

CATOBLEPAS

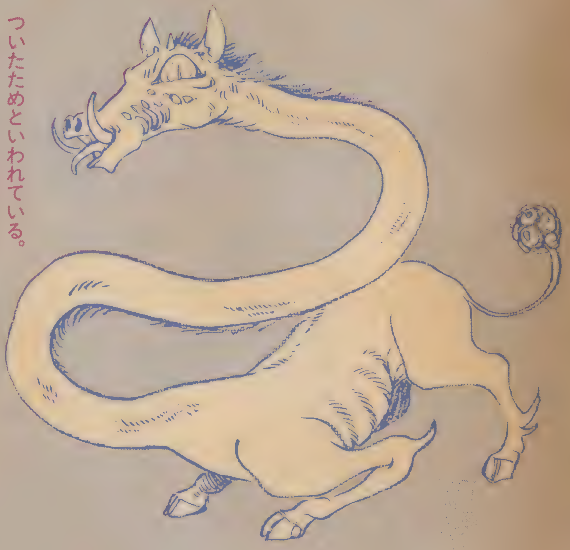
カトブレパスとは、ギリシャ語で「うつむく者」の意味がある。

なぜそんな名前がついたかというと、あまりにも動くのが遅く、頭が重いため、長い首でささえるのがやっとだからである。もちろん、動けないおかげでこちらが助かることもある。

このカトブレパスは、バジリスクやコッカトライスのように、その目を見た相手を殺してしまう能力があるからだ。カトブレパスがこのような能力を持つようになったのは、バジリスクなどのモンスターを知った古代人が、ヌーの姿を見てこのモンスターを思いついたためといわれている。

カトブレパスの攻撃方法は、相手を殺してしまう目がなんといっても一番だが、体の中で唯一素早く動く尻尾も有効である。

その生息場所は、ヌーから思いつかれたモンスターらしく、湿地帯などである。



【タイガー】

TIGER

虎のことである。現在も生息している大型の肉食動物である。

体の大きさ、攻撃能力などはライオンと同じだが、大きく違う点が2つある。それは、まず単独行動をとるということ、つまり、攻撃するときは一匹だけのことが多い。そしてもう一つは、木に登るなど攻撃方法が多彩なことである。

いろいろな種類があるが、もっとも恐ろしいのは、人間の味を覚えた人喰い虎である。

生息場所は、暑さ、寒さにかかわらず、ジャングルなど木の生えている場所が多い。



【ドッペルゲンガー】

DOPPELGANGER

ドッペルゲンガーとは、ドイツ語で「二重に歩く者」の意味である。つまり、自分の分身のことをさしている。

自分の分身という考え方は、昔からいろいろな国に伝わっていて、その多くは死と関係がある。

つまり、自分の姿を見るというのは、死が間近にせまっている兆しだ。これをモンスターにしたのがドッペルゲンガーである。

姿形は、人間の皮をすべてとった状態、と思ってもらえばいい。人間に出合うと、その人間そっくりの姿になる。

ドッペルゲンガーは、倒した相手になり変わって、パーティーに加わったりするため注意が必要である。出現するときは、当然、複数で出てくることがある。

【オチュー】

OTYUGH

モンスターという言葉がピッタリのモンスターである。その姿は、ほかにたとえるものがなく、だんご状の体に大きな口、目、吸盤のある2本の手がついている、としかいいようがない。

他の強力なモンスターといっしょに棲んでいることが多く、そのモンスターの食べ残しなどを食べて生活しているという。弱そうなモンスターに感じるかもしれないが、とんでもない。ぼくの仲間の間では、オチューが出てきただけで、びびってしまうほどだ。

攻撃するときは、大きな口、そして吸盤のついた触手を使う。この触手には不潔なばい菌がついているため、触れる





と同義になってしまうほど活
だ。
また、オーナーの独特の一
には、登録の輩を受けない。
た。
生息場所は、日の当たらな
い場所、つまり地下などであ
る。

【リーチ・G】

LEECH・GIANT

リーチとはヒルのことである。普通ヒルは2、3センチの小さな軟体動物だが、モンスターとして登場するリーチは、100倍、つまり2、3メートルもある。

ヒルは血を吸う動物である。体が大きくなっただけ、吸う血の量も多く、へたをするとすぐに死ぬか、死ななくても体が衰弱し、病気になることが多い。

ヒルの生息場所は、湿った暗い場所、つまりダンジョンなどである。天井などにはりついていて、上から落ちてきて通りかかった者の血を吸うことが多い。



【ケルベロス】

KERBEROS

ケルベロスとは、「地獄の番犬」と呼ばれているモンスターである。

この由来はギリシャ神話による。英雄ヘラクレスは、12の難行の最後に、ハーデスの支配する地獄の入口を守っているケルベロスを地上に連れてきている。

その姿は基本的には犬だが、3つの頭をもち、首のまわりに無数の蛇が生え、尾は蛇になっている。真ん中の頭は毒をもっているうえ、それぞれの頭の目は、相手をにらんだだけで石に変えてしまう能力がある。

また、それぞれの頭の攻撃能力は非常に高く、1回の攻撃で、少々レベルの高いキャラクターでも倒してしまう力をもっている。

その防御能力はトロルと同じで、しばらくすると体力がもとどおり。

ヘラクレスは、ケルベロスがあきらめるまで頭を締めつけて倒している。

地獄に住んでいるので、ヘラクレスのように神様に地獄まで連れていってもらわなくては、このモンスターに出会うことはないだろう。



【トレント】

TRENT

おとぎ話によく登場する木の精が、このモンスターのイメージをよくとらえている。

その姿は木そのものだが、幹に顔があり、枝が手になっている。

おとぎ話のなかでは、味方役となって、役に立つ話をしてくれるが、実際に主敵として登場することはまずない。

トレントは悪を嫌うのだ。しかし、やっかいなことに火をもつ者にも攻撃していく。せ格は四回で、枝をせまらせるとこまで攻撃してくる。

トレントは移動できないイメージがあるが、わずかなら移動できる。

攻撃方法は、枝を使って相手を攻撃するほか、根元の土を掘ってくるのだ。

防御能力は、固い樹皮のおかげで、普通の攻撃はあまり効果がない。しかし、木なので弱いことがわかるように、火の攻撃（魔法を含む）に対しては非常に弱い。

トレントの生息場所はもちろん木が生えている場所、つまり森の中である。



【イール】

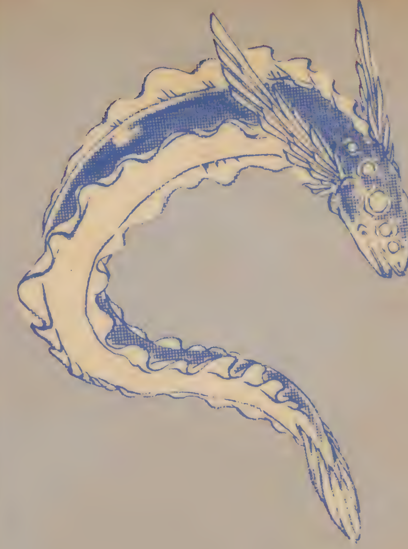
EEL

ウナギのことである。RPGでは、水の中に棲むモンスターとして登場する。

当然、大型のウナギとして登場するわけだが、その歯はなかなか鋭い。イールと戦うときは当然水の中なので、噛みつきと溺れ死にで、より高いダメージがあげられる。

また、イールの種類の一つ、電気ウナギ（ELECTRIC

EEL)は、相手をしびれさせるので、近くに寄ること自体危険である。
生息場所は当然水の中だが、海に出現することもある。
ハイドライドに登場するモンスターだが、水のモンスターとしてはいい使い方だろう。



【シャンブリング・マウンド】

SHAMBLING MOUND

植物の体を持つモンスター。ところどころに大きな植物が体中を覆っていて、ぼくははじめて見たとき、ヘドロを思い出してしまったほどだ。

体の形は人間に似ているが、顔などは体の中にある。体の腐っている植物は腐って腐敗臭しか持っていないので、非常に弱くなっていて、そのため普通の武器で与えるダメージは与えようとしても、ほとんど効かないと同様である。

また、体の形を自由に変えることもできる。

攻撃方法は、腕で相手の顔を殴りつけ、どろどろした体で相手を窒息させてしまうのだ。

防御能力も異常に優れていて、普通の剣などで体の一部が切り落とされても、すぐ元どおりになる。

これを倒すには火が効果がありそうに感じるが、湿気が多いため役に立たない。

魔法の攻撃に対しても強く、火、氷系統の魔法は効果がない。電撃の魔法はシャンブリング・マウンドを大きくするだけである。

このモンスターを倒すには、植物の部分を枯らすしか方法がない。



【パープル・ウォーム】

PURPLE WORM

日本語にすると紫虫だが、決していうほどかわいくはない。一般に、RPGに登場するワーム(WORM)とは、巨大で強いモンスターである。

パープル・ウォームは、全長15メートル近くもある手出しのできない大きいので、攻撃方法も変わっている。

まず、大きな口だが、これに噛みつくだけでも十分効果があるが、人間大のものだったらかんたんに飲みこんでしまう。

もし飲みこまれたら、消化されるまでにパープル・ウォームの胃を突き破らなければならない。

もう一つの攻撃方法は、尾についた毒針である。しかし体があまりにも長いので、一度に両方の武器で攻撃するのは不可能である。しかし複数の敵を同時に攻撃することはできる。

生息場所は、日の当たらないダンジョンが多い。



【バンシー】

BANSHEE

GROANING SPIRITとも呼ばれるバンシーは、アイルランド、スコットランドに伝わる女の妖精の一種である。

その姿は、羽の生えた妖精というより、ぼんやりとしか見えない幽霊に近い。アイルランドの民間伝承では、バンシーが出現するのは、ある家に死人が出るとき、または死人が出たあと、その人の死を悲しみすすり泣くためといわれている。

しかし、その声は必ずしも悲しみからではなく、喜びのために泣いているときもある。それは、昔その家の人になんらかの恨みをもっているときなのだ。

モンスターとして扱われるバンシーは、アンデッドモンスターに近い感じで、攻撃方法は、寒気によるものと泣き声(KEENING)である。

これは、魔法のかかった武器でなければ傷つけられない。また魔法に対しては、心の魔法(SLEEP、CHARM etc.)はまったく効果がない。



【オウルベアー】

OWLBEAR

オウルとはフクロウ、ベアーとは熊のこと。つまりフクロウクマということになるが、これはその姿がフクロウに似た熊のようなモンスターだったからだ。実際は、こんな動物はいないし、フクロウでも熊でもない。

なぜ、このようなモンスターが生まれたかというと、魔術師が使い魔をコートと同じように、数々の動物を合成するために創り出したのである。そのため、身体的だけでなく、見たもののすべてを、数々の獣の特徴と似せている。

攻撃方法は、手に生えた鋭い爪による攻撃のほか、クチ

バシの攻撃、そして、熊の得意技であるBEAR HUG（抱きついて、相手の背骨を折ってしまう）の3方法である。



オウルベアーの生息場所は、森、ダンジョンなどの暗い場所がほとんどである。

【シュリーカー】

SHRIEKER

シュリーカーはキノコの変種で、モンスターといえるかどうか、判断は難しい。

どちらかというと植物なので、自分から攻撃することはない。近寄ってきた相手を攻撃するだけである。

攻撃といっても、超音波で人間の脳を破壊するだけで、近寄らなければまったく影響はない。移動もほとんどできないので、変なことをしなければ被害を受けることはまずないだろう。

それに、シュリーカーは宝物などをまったく持っていないので、倒しても何の得にもならない。

今回紹介しているパープル・ウォームやシャンブリング・マウンドは、このシュリーカーを大好物としている。



【ワイアーム】

WYRM

ワイアームとはワイバーンの変種というか、ドラゴンの変種というか、なんとも形容のしようがないモンスターである。

その姿は、ドラゴンから手足をとったというのがピッタリである。かんたんにいうと、蛇に羽が生えた姿だが、体は蛇というより、ドラゴンそのものである。

羽があるのだから、当然飛ぶことができるが、地上にいる相手と戦うときは、手足がないため着地しなければ戦えない。

その攻撃方法は、牙の生えた口と、振り回すことのできる尻尾だけである。知能も高くないので、魔法を使うことはできない。

ワイアームは空を領域としたモンスターなので、ダンジョンなどの狭い場所で現れることはまずない。



【スパイダー】

SPIDER

スパイダーとはクモのことである。ひとくちにクモといってもいろいろな種類がいるが、大きく分けて2種類ある。**ジャイアントスパイダー**（GIANT SPIDER）

並みである。このクモは普通のクモと同じで、粘着性の糸でワナを作り、そこに獲物がかかるのを待っている。

この糸には、火をつけることができず、並みのキャラクターがこれにひっかかってしまうと、脱出するのにかなり時間がかかってしまう。

また、この糸は魔法のWEBと似た性質をもっている。

ヘッジスパイダー（HUGE SPIDER）

このクモは、ジャイアントスパイダーと違って、巣を作らないクモである。

体の大きさはジャイアントスパイダーほどではないが、かなり大きい。物陰などに隠れ、獲物の来るのを待つ。

このため、ヘッジスパイダーは奇襲攻撃が得意である。

クモの生息場所は、ダンジョンがふさわしいように思うかもしれないが、ダンジョンのほか、野外にも生息している。



【ドラゴンニュート】

DRAGONEWT

ドラゴンニュートは以前、種族を紹介したときかんたんにふれたが、今回は詳しく紹介してみよう。

ドラゴンと人間の中間的存在であるドラゴンニュートは、リザードマンに近い姿をしているが、スマートで体つきは人間程度である。

身長は人間より高く、知能も非常に高い。

武器、防具とも、人間と同じようなものを使う。また、知能が高いため、魔法を使う



ことも得意である。
ドラゴンニュートは、ドラゴンと意思の疎通を行うことができるため、ドラゴンとともに現れることもしばしばある。
別に人間と敵対関係にあるわけではないが、仲がいいわけでもないので、出合ったときは慎重な対応が必要である。



【ゴーゴン】

GORGON

ゴーゴンは、ギリシャ神話のゴーゴン三姉妹の名前からきたモンスターだが、人間味のまったくないモンスターとなってしまっている。

ゴーゴン三姉妹のなかで一番有名なのがメデューサだが、彼女は頭髪の代わりに頭に蛇が生えているモンスターだ。しかし、一般にゴーゴンと呼ばれているモンスターは牛に似た姿をしている。

ギリシャ神話におけるゴーゴンの姿は、2つの説があり、1つは頭髪が蛇、歯は猪、手[illegible]して背中に翼が生えているというもの。もう1つは、猪のような大きな牙、青銅の手をつけ、黄金の翼をもったモンスターだ。

牛に似たゴーゴンとこれらの説、およびメデューサとの共通点は、見た者を石に変えてしまう目、青銅のヨロイの2つくらいだろう。

なぜ、メデューサとほかの二姉妹にこんな差ができてしまったのかはよくわからない。推測するに、ペルセウスの物語に登場したメデューサは有名になり、いろいろな説が生まれたが、他の二姉妹は単に恐ろしい姿をしているということから、ギリシア神話によく登場する牛（それも、口から火を吐いたり、青銅のひづめをもったもの）と結び合わされて考えられたのだろうと思われる。

ゴーゴンは青銅のうろこに全身を覆われたモンスターで、口から火、または[illegible]った息を石に変えてしまう[illegible]を吐く。

ゴーゴンの生息場所は、その吐く息のせいで、砂漠同然になってしまっている。



【アサッシンバグ】

ASSASSIN BUG

虫のモンスターで、ハエに似たこのアサッシンバグは、名前からわかるように殺人モンスターなのだ（モンスター全部が殺人モンスターだといえば、いえないこともないが……）。

その姿はハエに似ているが、たんにハエが大きくなっただけではない。身長は50〜60センチ程度だが、手足が4本しかなく、人間のように立って行動する。

このモンスターが殺人モンスターと呼ばれる所以は、オス、メスいっしょに行動することに関係している。

これは産卵のためで、人間をみつけると、唯一の攻撃手段であるしびれる毒（PARALYZE）を注入し、卵を産みつける。その卵は短時間でかえり、幼虫になって、人間の体内を喰い破り、成虫になる。このため、アサッシンバグは殺人モンスターと呼ばれているのだ。

その攻撃は人間に対してほとんど効果がないが、前に書いたようにしびれの毒をもっているため、注意が必要である。

アサッシンバグの生息場所は街（つまり人間）のあるところなら、どこでもいいと考えたほうがいいだろう。

RPG Q&A



さて今月の質問は、富山県水橋中村の小林正人君をはじめ、たくさんの人から寄せられた、先月紹介したギルガメッシュの物語がどんな本にでているかということだが、

A・ギルガメッシュの物語をはじめ、バビロニア系の神話が載っている本は数多くある。そのなかで一番手軽でかんたんに手に入るのが、教養文庫の『世界最古の物語』だと思う。文庫本で値段も安いので手ごろだと思うよ。

Q・北海道夕張郡の二宮君からの質問。RPG幻想辞典は4月以前は何が載っていたのですか?

A・いい機会だから、ここで今までの幻想辞典は何をやっていたか、かんたんに紹介してみよう。

第1回　8月号「ブラックオニキス、ファイアークリスタルのモンスター、武器、魔法など」
第2回「マジックアイテム」
第3回「ドルアーガ、ドラゴンバスターのモンスター」
第4回「トラップ、迷路の歩き方」
第5回「武器」
第6回「ヒューマノイドモンスター」
第7回「魔法基本編」
第8回「羽のあるモンスター」
第9回「キャラクターの特徴」
第10回「魔法応用編」
第11回「ヒューマノイドモンスターPART2」
第12回「武器と防具」
第13回「モンスター総合編PARTⅠ」

以上が8月号までのラインナップだ。

なお、RPG幻想辞典は、10月ごろ単行本として出版されることになった。順調にいけば上旬くらいには出るだろうが、なにぶん原稿の遅いボクのことだから確約はできない。㊥のK氏との戦いが続きそうだ。

さて話は変わって、先月募集した後がまライターの件ですが、ひきつづき募集中ですので、よろしく。

GAME OVER

●編のT・S氏がまたグラディウスにはまっている。ビデオ版、ファミコン版、MSX版と出るたびに、彼は時間をつぎこむ。むろん彼の仕事ははかどらないから、K氏はPC-88版が出るのを一番恐れているようだ。（サミー）

●「資料!!」という名目で買った『北斗の拳』1～10巻が、引っぱりだこ。締め切りそっちのけで読みふけってしまう私とサミー。読書の合い間には、もちろんマークⅢでの実戦訓練も欠かさない。K氏のイライラはつのるばかり……。(頭)

●今日、ある筋からマンガ本が50～60冊も届いた。BEEP Tシャツ2枚との交換にもかかわらずだ。ただでさえ若手編の仕事が進まないのに、これではますます仕事が遅れる。BEEP発行を阻止せんとする黒い陰謀だろうか？（TAKE)

●今月、締め切りまぎわになってMSX版グラディウスにはまってしまった。とにかくスゴイ!! ファミコン版をはるかに上まわる仕上がりだ（と思う)。おかげで入稿が2日も遅れてしまった。K氏、どうもすみませんでした。（T・S）

●このごろ㊞はちょっと、ヘン。〝資料〟という名目で買った『三国志』『北斗の拳』を回し読み、〝企画書〟という名目で日がな一日ワープロ遊び。そして〝仕事〟という名目で『グラディウス』——8/8、BEEPは書店に並ぶのかしら？（ふ）

●遅ればせながら、最近ビデオとワープロに狂っている。周りのヤツらは、冷やかな目で見ているが、これがおもしろい。今に見ていなさい。スーパーハイテク編集者になって、私を馬鹿にする者たちを見返してやるのだ。フ、フ、フ。（K）

●困った……。みんなの編集後記を読むと、アタマが痛んでくる……。ントにもう。それでもBEEPは不滅だ。ところで、ついに美学に手を染めてしまったBEEP、つぎはなにに手を伸ばそうかな。来月からセガのコーナーも始まるし。（ジン）

次号予告

特集 ゲームの美学

聞こえないか、新しい時代の足音が！キミはまだ、ハイスコアやら必勝法やらに血まなこになっているのか！ 時代はいま、ゲームの美学を求めている。ファミコン、セガからパソコン、ビデオゲームまで、プレイのおもしろさの真髄を極める、ビックリ大特集をお楽しみに！

10月号は9月8日発売！

プログラムのバグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日～金曜日
午後4時～6時
TEL. [03] 263-2230

●編集長 豊田素行
●副編集長 麻生健司
●編集
白勢房枝 新保利昭 武田浩二
石村 治 桑原 修
●協力スタッフ
浮田利康 遠藤行一 木下淳博
西城 恵 佐々木好幸 SHOTAN
武井つかさ 中村龍彦 早川 浩
氷水芋吉 Lumen Party
CPM闘幻狂ファミリー
●校正
関 民子＋グループごじら

月刊 Beep 9月号
昭和61年9月1日発行(毎月1日発行)第2巻第10号
通巻23号
■発行人 孫 正義
■編集人 岡部雅穂
■発行元 株式会社 日本ソフトバンク
出版事業部 〒102 東京都千代田区四番町2 1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2 3 14靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598 商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒541 大阪市東区南本町2 6明治生命堺筋本町ビル10F ☎06・264・1471
■印刷 大日本印刷株式会社


SOFT JUNGLE
ソフトジャングル
ILLUST/TOSHIKI SAWADA
SAWADA COMICS





1位 HYDLIDEⅡ

T＆Eソフト

●ロールプレイングゲーム

先月に続いて1等賞。半年もXANADUのあとを追いかけていたのにまだ余力があるのか、ラストスパートが美しい!! 2位とは僅か(わず)かに4ポイント差ながら、来月もベスト5は堅い!? MSX(ROM)への移植も決まって、まだまだガンバリそうです。　〈写真はPC-88版〉



2位 北斗の拳

エニックス

●アドベンチャーゲーム

最近ポツポツとアドベンチャーでイイのが出てきました。なかでもエニックスは、7月号で2位にランクされたウイングマン2と、この北斗で絶好調です。なんといっても北斗は先月10位からの急上昇、徹底研究のしがいもあるってもんです。　〈写真はPC-88版〉

3位 メルヘンヴェールⅡ

システムサコム

●アドベンチャーゲーム

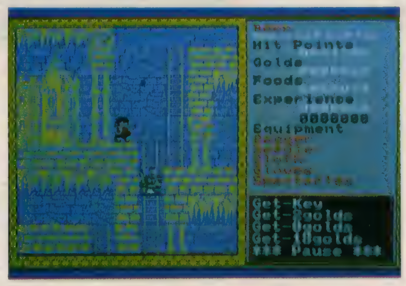


『Ⅰ』でもなしえなかったベスト10入りを、初登場で打ち破り堂々3位の快挙。1本でシューティング、アドベンチャー、RP、そしてグッドなBGMと画面を満喫！　〈写真はPC-98版〉

3位 XANADU

日本ファルコム

●ロールプレイングゲーム



2位と6ポイント差で2本並びました。1～2回ベスト5入りは、前宣伝が派手でソコソコのゲームなら常識ですが、移植機種も増えずにここまでやれるのはサスガ!!　〈写真はX1版〉

5位 レリクス

ボーステック

●ロールプレイングゲーム



1位と5位との差13ポイント、つまりどれが1位になってもおかしくない状態の今月。レリクスのように下積みの長いゲームがランクされるのは珍しいのです。　〈写真はPC-98版〉

アップル ベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	価格
1	ハードボール	AC	12,000円
2	バーズテイル	RP	16,000円
3	アンダーファイアー	S	16,800円
4	モダンコンピュータピープル	N	13,000円
5	エリート	AC	12,000円
6	リングス オブ ジルフィン	RP	12,000円
7	ウィザーズ クラウン	RP	12,000円
8	マーダー オン ザ ミシシッピ	AD	9,800円
9	マインド ミラー	N	11,000円
10	ラクター	N	12,000円

協力店　東京・富士音響マイコンセンター RAM I　大阪・ソフトショップ　ハミングバード

先月にひき続き『ハードボール』(アコレイド)が1等賞です。これは野球ゲーム、つまり日本人が大好きなスポーツというわけで――話は唐突に日本のプロ野球へ――オールスターも終わって、あとは奇跡の巨人VS西武の日本シリーズを楽しみに……。他球団ファンの方ゴメンナサイ! 『マーダー……』はジョイスティックで遊べるAD。『エリート』はRPG風味。

「XANADUを超える新作はないのか!?」という声しきりの今日このごろ。編集室に届く新作もめっきり少なくなって、ちょっと淋しいこの夏……。

BEST ベストヒット21

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		HYDLIDE II (T&Eソフト)	RP	PC-88(mk II/SR)、FM-7/77、X1(C/F/tu)	T(4,800円) D(6,800円)
2	↑	北斗の拳(エニックス)	AD	PC-88(mk II)/88SR	5D(6,800円)
3	○	メルヘンヴェールII(システムサコム)	AD	PC-98E/F/M/V/U	D(7,900円)
3		XANADU(日本ファルコム)	RP	PC-80mk II SR/88(mk II)/88SR/98E(F/M/U/V)、XI(C/F/tu)、FM-7/77	T(6,800円) D(7,800円)
5		レリクス(ボーステック)	RP	PC-88(mk II/SR)/98(E/F/M/U/V)、MSX、X1(tu/F)、MZ-25、FM-7/77	T(5,800円) D(7,200円)
6		ウイングマン2(エニックス)	AD	PC-88(mk II)/88SR/98E(F/M/V)、X1(tu/F)、FM-77(AV)	T(4,800円) D(6,800円)
7	○	冒険浪漫(システムソフト)	AC	PC-88mk II SR/TR/FR/MR	5D(7,800円)
8	↓	FINAL ZONE—WOLF—(日本テレネット)	AC	PC-88mk II SR(FR/MR)	5D(6,800円)
9		蒼き狼と白き牝鹿(光栄)	S	PC-88(mk II/SR)/98F(M/U)、FM-7/77/16β、X1-tu、MZ-25、MSX、S1	3.5D(8,800円) 5D(7,800円/8,800円)
10		三国志(光栄)	S	PC-88(mk II/SR)/98(E/F/M/V/U)、X1(tu/F)、FM-16β	5D(14,800円)
11		ツインビー(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
12	↑	マジカルキッド・ウィズ(ソニー)	AC	MSX	ROM(4,800円)
13	○	聖女伝説(コスモス・コンピューター)	アダルト	PC-88(mk II/SR)/98(E/F/M/V)、X1(C/tu/F/D)	T(4,800円) D(6,800円)
14	↓	ブラスティー(スクウェア)	RP	PC-88(mk II/SR)	D(7,900円)
15		魔城伝説(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
16	↑	A列車で行こう(アートディンク)	S	PC-88(mk II/SR/FR/MR/TR)、FM-7/77、X1-tu(II)	T(6,800円) D(7,800円)
17	↑	アルバトロス(日本テレネット)	S	PC-60mk II/66(SR)/88mk II SR(FR/MR/TR)/98(E/F/M/V)X1(C/tu)、MSX	T(5,800円) 5D(8,800円) ROM(6,800円)
18	↓	大戦略パワーアップセット(システムソフト)	S	PC-98(E/F/M/U/V)	D(5,800円)
19		チャンピオン・プロレス・スペシャル(マイクロネット)	AC	PC-80mk II (SR)/88(mk II/SR)、FM-7、MZ-25、X1(F/tu)	T(4,800円) D(6,800円)
19	○	ロストパワー(ウィンキーソフト)	RP	PC-88mk II SR(FR/MR/TR)、X1(tu/F)、FM-77AV	D(7,800円)
21	○	ZETA(チャンピオンソフト)	N	PC-88(mk II/SR)/98F(V/M)、FM-7/77	3.5D(4,800円) 5D(3,800円)

傾向　↑前月から急上昇　↓前月から急降下　○今月の注目ソフト

ジャンル　AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイ　S シミュレーション　N ノンセクション

注目ソフト

★7位　冒険浪漫(AC)システムソフト――予想以上の人気と、システムソフトの木下さんも喜びの声。ドタくんの拾いものポーズがとってもいとしげなのです。

★13位　聖女伝説(アダルト)コスモス・コンピューター――悪女のほうがストレートでいいのではと思う今日このごろ。

★19位　ロストパワー(RP)ウインキーソフト――悪魔だってこんなにステキ!? ㊞は、まだ変身したところを自力で見ていません。

★21位　ZETA(N)チャンピオンソフト――星占いのソフトが大当たりしたような意外さ……といってはいけませんか?

★27位　アーコン(AC)BPS――デビューあべにゅうでずいぶん以前から予告しておりましたが、国産機種では本邦初公開です。

★39位　スペランカー(AC)アイレム――アイレムがビデオゲームからパソコンへ参入。期待のMSXの新作です。

★47位　スカイギャルド(AC)マジカルズゥ――シューティングゲームは変形やパワーアップが常識になりました。我が身の力量を知らずに迷子になった㊞……。

協力店
富士音響マイコンセンターRAM I　J&P渋谷店　ラオックス横浜伊勢佐木町店　真光無線　ラオックス本店　九十九電機札幌店　J&Pメディアランド　石丸電気マイコンセンター

α(アルファ)

(スクウェア)

by たけじゅん

機種　PC-88(mkII/SR)/98(F/M/U)、FM-7/77、X1-tu
媒体(価格)　3.5/5D(5900円)

私ノ名ハ"クリス"私ノ使命ハ?

全面アニメに隠れキャラ満載、新型ADG(ニュータイプアドベンチャーゲーム)時代到来!

ストーリー

人類は21世紀が終わらないうちに、太陽系の惑星を探査し尽くしてしまった。次の目標は太陽系外に存在するエリダヌス座イプシロン系アルファであった。しかし、アルファは地球から10・7光年。人工冬眠装置なども未だ確立していず、目的地まで数百年はかかる。そんな状態で目的地までたどり着くには、巨大宇宙船内に居住区をつくり、ひとつの社会を形成し、自給自足の生活を営みながら何世代にも渡っていくしかなかった。

西暦2101年、人類の夢をのせた宇宙船「ダイダロス」は何万人もの人間をのせ太陽系をたった。

そして時は流れ——

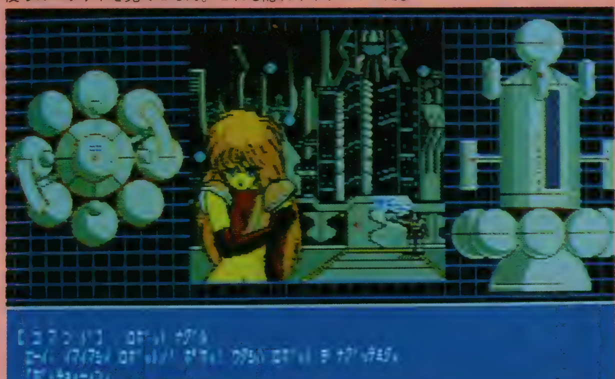
今や地球を離れたころの人間は誰一人として存在しない。宇宙船内しか知らない人類は当時の夢を語るものもなく、無目的な日常を過ごしているだけであった。

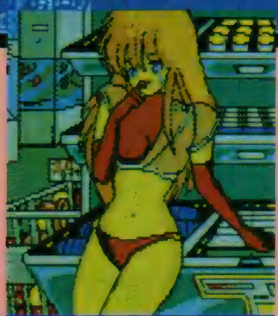
だが、それも船内の中枢コンピュータには予想済みだった。そして、無目的な人類に活発さを取り戻すために2体のアンドロイドが用意された。1体のアンドロイドは革命を起こすため、もう1体は予備用。見事アンドロイドは革命を起こしたが、ちょっとしたミスから1体が破壊されてしまった。

突然のことで予備用のアンドロイドは記憶喪失の状態で作動し始めてしまった。そのアンドロイドの名は"クリス"。クリスは、やがて革命の渦に巻き込まれて行く。

キミはこの"クリス"になり、見事革命を成功させ、人類に夢を復活させるのだ!

後ろのロボットを見てごらん。これも隠れキャラの1つだよ





町はパニックだ。必要なものは盗んで手に入れたほうが得だぞ

逃げまどう人々は「革命だー」と叫びながら走っていく





爆発だっ!!一体町で何が起きているのだろうか?

あっ!!革命軍の基地が……。このときクリスは革命を成功させる決心を……





革命軍の人間だ。この人から聞ける話は重要だ。メガネをとると……



あえなく捕まったクリスはこんな姿にされて検査をうけた

アニメより遊び!

グラフィックがアニメーション処理されているというんで、どのくらい派手なのかと思っていたら、果たしてこれがアニメーション?といえるくらいの代物だった。全画面アニメ処理に間違いはないけど、ただ機械類が点滅しているだけとか、涙が多少ゆれているとか、そのくらいなんだよね。同じスクウェアのブラスティーは確かにアニメしてるな、と思ったけど、それに比べるとすごく物足りないんだ。画面数が少ない分だけ、もう少し大胆なアニメーション処理が欲しいところだね。ハナからちょっと厳しかったかな?

それじゃ、おもしろかったほうはというと、ゲームには関係ない遊びの部分で全場面に隠れキャラやイタズラ(?)が隠されていること。だけど、この隠れキャラの出し方が難しいんだよね。コマンド受け付けのとき、変なところを見たり、取ったりすると出現するんだ。そこで3ヵ所だけ隠れキャラの出現場所とコマンドを教えちゃおう。

○破壊され炎上するスタジアムの場面では「オシリ ミル」と入力



レーザーガンをもっていれば、ポリスロボットもこのとおり

するとスタジアムの出口付近に××が出現。
○牢屋内で「サケブ」と入力するとよだれをたらした××が出現。
○モニタールームで「ナク」と入力すると、なぜか××が出現。
この他にもいっぱいあるので探し出してみよう。一体いくつの隠れキャラを発見できるかな？



このかっくいい人が革命軍のリーダーだ。この人じつは……？



このエレベーターはどこに通じているのだろうか？

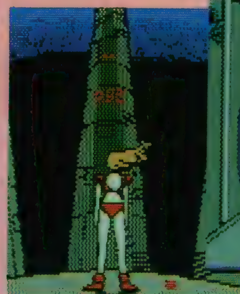
サービスヒント

このゲームは、コマンド選択式じゃないからちょっと難しいぞ。そこで、難関を乗り切れるよう多少手助けすることにしよう。

まず、ポリスロボットに捕まったら、最初は素直についていこう。結局は釈放されるから。こいつには今後何度も出会うので、3回目に捕まったときにロボットからレーザーガンを奪おう。レーザーガンが手に入ったら、それ以後ロボットと出会ったらうち壊してしまえばいいんだ。



レーザーガンで牢屋から救出した。あとは実行あるのみ!!



3基のエレベーターのドアを開けるにはカードが必要だぞ

次は駅。船内には3ヵ所の駅がある。だけど、3ヵ所とも絵は同じなので「ミル」で、どこの駅か把握してから行動しよう。そうしないとゲーム進行がメチャクチャになるぞ。

そして、一番やっかいなのが、ダイダロスのコントロールブリッジやメインコンピュータへ通じる通路とエレベーターだ。これらの通路やエレベーターも、すべて同じ絵の使いまわしなので駅同様注意が必要だ。ここでは、マッピングをすすめる。そうすれば迷うことなく歩き回れるだろう。

最後に、時限爆弾を必ず見つけることだ。これがないと目的は達成できないからね。爆弾もそれ自体では使えずタイマーが必要だ。これは店にあって盗むこともできるが、ゲーム開始直後に盗んではいけない。なぜならポリスロボットに捕まったら所持品を全部没収されてしまうからだ。また盗めばいいじゃないかという反論もあるだろうけど、それは不可能。タイマーは1つしかないんだよね。では、いつ盗み出せばいいか!? それは、レーザーガンを手に入れてポリスロボットをやっつけられるようになってからにキマリ!!

くれぐれも以上の注意を守ってゲームを進めてほしい。

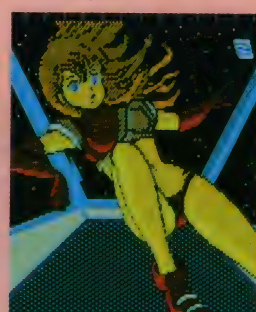
ところでボクは、デビュー作の〝デス・トラップ〟以降、スクウエアのアドベンチャーには愚作はないと思っているんだ。隠れキャラやアニメが入るようになって、雰囲気もそれなりに毎回変わっているので、ゲーム進行以外の点でもユーザーを楽しませてくれる。日本のゲームも余計な部分に凝ったりして、本当の楽しさを追求するようになってきたんじゃないかな。

ファミコンにおされ気味のパソコンゲームも、より楽しめるゲームを世に送り出してがんばってほしいところだ。そんな意味も含めて、この〝アルファ〟は、さらに磨きをかけて（ボクがプレイしたのは未完成だった）発売にもっていってほしい。ゲームシナリオは本当によくできたものなので、きっと楽しめると思う。

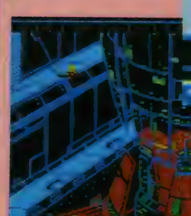
新アドベンチャーゲーム時代到来という感じがしてきたね。



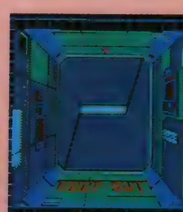
不安をしり目にエレベーターはクリスを運んで行く



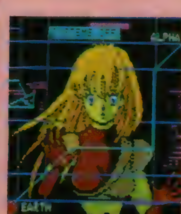
展望台は無重力のため動きがにぶい。努力してカードを取ろう。



このメインコンピュータを破壊すれば真の目的は完了だ



このドアは重要な所へ続いてる。でも開けるにはパスワードが必要



このパネルによるとα星は……!?



モニターにαが……。着陸したいんだけどなぁー



大気圏突入だ。そしてゲームはエンディングへと続く

●カサブランカに愛を・殺人者は時空を超えて（シンキングラビット）PC-98版から[illegible]月[illegible]日に発売予定の5"アドベンチャー。19[illegible]5年シカゴで[illegible]エルカー博士が殺された。死体のすぐそばには凶器の古い型のナイフ、30年前の地方新聞、そして……。価格5D（7200円）。

懐しのビデオゲームをいま1度

X1とは思えない画質に、人魚も心なしか淋しげ?

ジャイロダイン（ニデコ）

by kilala＋石山奉一

機種　MSX、X1（tu-F）、PC-88（mkII-SR）
媒体（価格）　ROM（4900円）、5D（6800円）

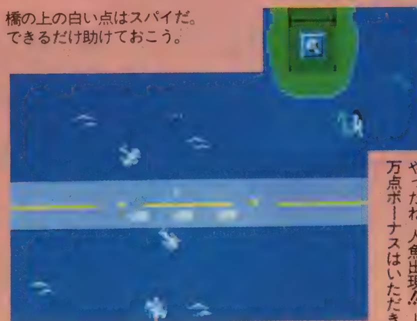


ストーリー

西暦2000年、超大国Sは地球征服を企て、エイリアンと手を結んで、巨大基地ゴルドスで秘密兵器を開発していた。

この悪魔の野望を打ち砕くため、対地バルカン・対空マシンガン・そしてホーミングミサイルで武装したスーパーヘリ〝ジャイロダイン〟が出動した。

S国・エイリアン共同軍は、アジアの某国に軍事基地を設置している。その鉄壁の守りのため、未だゴルドスにたどり着いた者はいない。空軍・陸軍・海軍からなる大部隊を撃破して　ジャイロダインはゴルドスの秘密兵器破壊をなし遂げなければならないのだ。



橋の上の白い点はスパイだ。できるだけ助けておこう。

やったね。人魚出現!! 1万点ボーナスはいただき

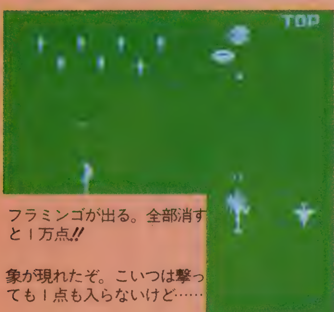
攻撃パターンと地形を頭に入れて

ファミコン、MSX、X1、どれもゲーム自体はほとんど同じだし、マップも大部分変わらないので、すでにどの機種かで極めてしまった人にはもの足りないかな?

ゲームはあのゼビウスのようなもので、空中物、地上物に応じてミサイルを使いわける（接近戦なら対地バルカン砲で空中物も撃てる）。武器はこの他に、自動照準つきのホーミングミサイルがあって、強力でなかなか重宝するが、連射できない（弾の出方がノロい）ところがキツい。これらを使うコツを説明しよう。対空マシンガンは左右にフットワークよく動くこと（弾が左右に拡がって飛んでくれる）。対地バルカン砲は目標をしっかり狙うこと。そしてホーミングミサイルは、止まって撃つのがよさそうだ（動くと照準がズレる）。

なお、隠れキャラに人魚があるが、この出し方はスペシャルフラッグとまったく同じ。あるゾーン（水辺とだけいっておこう）で対地バルカンを撃つと出現し、1万点ボーナス、一定時間スピードアップ、一定時間無敵などの特典が与えられる。

この他にも、象（これを撃って出てくるフラミンゴをすべて消すと5000点）やスパイたちも味方としてジャイロダインを助けてくれる。



フラミンゴが出る。全部消すと1万点!!

象が現れたぞ。こいつは撃っても1点も入らないけど……

画面がイマイチなX1版

さて、ボクのプレイしたX1版ではどこがどー変わったか? 順番に見てみよう。

まずは画面から。これが見づらい! 色はひどいし、グラフィックはあらいし、とくに全体に明るめの色が多く、非常に目が疲れる。長時間プレイするときにはトーンを落としたほうがよさそうだ。

次に操作性。ジャイロダインはテンキーで操作するんだけど、この操作感がちょっと変わっている。FM-7のような、といえばいいのかな? つまり、6のキーを押したあと、離しても右へ動き続ける。他のキーを押して別の方向へ移動するか、5のキーで移動を止めるかしないかぎり移動を続けるわけだ。たいへんそうならジョイパッドを使おう。

スピードにはとくに問題なかったが、オープニングや自機がやられたあとのゲーム再開時にトロいのが気になった。まあ、これはファミコン版、MSX版でもいえることだが。

とまあ、グラフィックスに関しては少なからず文句も言いたくなるが、スピード感はなかなか（とくにバールM、ナイクMが飛び出してくるあたり）。テンキー操作で最後までいった人はスゴイ!!





最初の戦車をやっつけてしまえば、あとはカンタン

や、やばい。戦車がたくさんいるとミサイルの照準がきかない

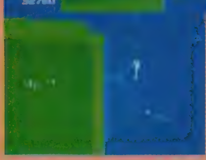




道路を走ってるみたいだけど空中物だよ。なかなかしつこい

あれまあ、動きながら撃ったら当たらなーい





おや、スパイかなと思って近づくといきなりやられるぞ

ちゅどーん!!敵ヘリはむなしく空の華と……

アスレチェッカー
（アスキー）

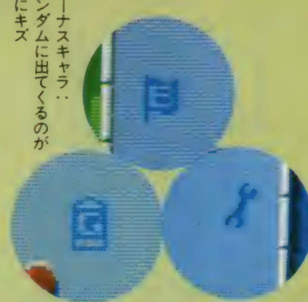
by へるぎ

機種　FM-77AV
媒体(価格)　3.5D(6800円)

バンクも川もひとっ飛びの快感
20コースにわたる命がけのサバイバルレース！

の両方がスペースバーで操作できるんだ。あの3つに分けられた意味のなさそうなスペースバーを使い分けるなんて、それこそAVならではじゃないか!?

さて、プレイすると画面はもちろんのこと、ゲーム自体がバーニンラバーとロードファイターにそっくり。AV専用に期待していた・・・せいか、二番煎じにはちょっとガッカリだ。なんとか新しいカーレースをみせてほしかったな。


ボーナスキャラ：ランダムに出てくるのが玉にキズ


ステージ7：右の縮小マップで、かなりハードなコースが想像できる


ステージ4：雪のなか？ 急に狭くなるココは要注意だ

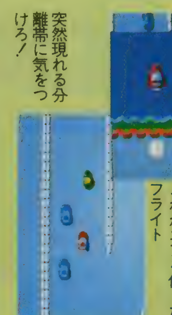

ステージ6：右に飛ぶか、左に飛ぶか？ 迷いは禁物!?

▼"AV専用"の魅力は？

とりあえずブートさせてみると「こいつぁ、できる！」と思ってしまった。なんとブート音がリズムを刻むんだ。そう、3・3・7拍子で、プレイ前の激励というわけかな。事故死するたびに聞かされる従来のブートより、はるかに好感がもてるね。

キー操作もFM-77AV専用ソフトだけあってちょっとビックリ(!?)。移動はお決まりのテンキー操作だけど、アクセルとブレーキ

▼ボーナスを狙え！


突然現れる分離帯に気をつけろ！

これがエアを使ったフライト

コースのだいたいの方向は画面右に表示されるんだけど、そこに表しきれないカーブのバンクや、道幅などの変化が大きくて、一発完走はかなり難しい。

そんなわけで、アスレチェッカー（プレイヤー）を失う理由は追突と、安定走行に徹しきれないための燃費の悪さが理由のガス欠、つまり事故がおもなものなんだ。

そしてこれを補ってくれるのが3種類のボーナスキャラクター、ガソリン、ボーナス、エンジンリペアだ。

アスレチェッカーは空気を吹き出して空を飛ぶなんていう特殊な車だからか、すぐにエンジンが焼きついてしまう。こうなるとエンジンの性能が下がってガソリン消費量はグッとアップ。こういったエンジントラブルにはエンジンリペア（スパナのようなやつだ）を1つ。取るごとに10ずつ（数値化されている）修理できるぞ。上限は150で、1度そうなってしまうとガソリンはほとんど減らなくなる。しかし150まで上げるのは並大抵の努力ではない（25でもゴールできるけどね……）。

そこで必要になってくるのがガソリン（Gと示される）で、1回取るとメモリの半分くらいの量が補給されるんだ。ボーナス(B)は1500ポイントだからわざわざ危険を冒して取ることもないだろう。走ってりゃすぐ取り返せるからね。このほかに画面上で気になるのはエアーの表示だけど、エアーはフライトしてなくなっても走行中に取り入れることができるんで問題はないね。

さて、3つのボーナスキャラは青い車、紫の車、トラック、カメレオンのような(!?)色の車、畳屋の車(?)、岩(?)みたいな車の6種の敵キャラのうち、岩のような車を壊すことによって画面上に現れる。壊すのは1台のときもあれば3台以上のときもあるし、出てくるボーナスキャラもランダム。気まぐれが玉にキズ。

コースは全部で20、2面からは道の途切れが多くなってくるけど、それもすぐに慣れてしまうだろう。コンティニュープレイができるし、キーワードさえ知っていれば好きなコースからも始められるので、しっかり腕を磨いてくれ。



●夢幻戦士ヴァリス（日本テレネット）　9月下旬発売予定のRP風アクション。普通の女子高生・優子が、なぜかヴァリスの戦士に選ばれた。5つのファンタズム・ジュエリーとは？　4人の魔王とは？巨大キャラのなめらかな動きに注目！　各機種同時発売。

冒険者達・賢者の遺言

（アスキー）

by 鎌田良久

機種 PC-88(mkII/SR)
媒体(価格) 5D
（2枚組7800円）

通れない場所は回り道で！

とにかく広くて正確なマップに驚き！ くまなく歩け

ストーリー

「わしはもうダメじゃ……。どうかこの鍵を城へ届けておくれ――」

これが老人の最後の言葉だった。中国の奥地、星吹と呼ばれる町からさらに離れた山中で、球少年は瀕死の老人から金色に輝く鍵を手渡された。しぶる球少年を、修行のよい機会だからと説きふせるのは、彼の師匠・三流風水家の駆雲先生であった。老人から渡された謎の鍵を持って、球少年は星吹城をめざし旅立つ。はたして彼の行く手に何が待ちかまえているのだろうか。

使用上の注意

パロディーっていうのは「あっ、これ知ってる！ ○○で見たことがある」というような、少年のごとき素直な喜びの感情を持っている大人たちのためにあるような気がするのですが、どうでしょう。

「賢者の遺言」は、そんなステキな気持ちでいられるアドベンチャーゲーム好きの方々のためのもの。といっても、初心者にもお子様方にも安心して遊んでいただける親切設計になっております。

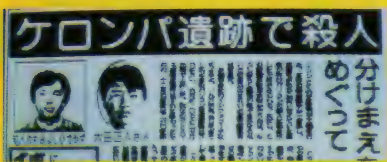
それでは、使用上の注意について。

使用方法はいたってかんたんで、移動はテンキーを使えば一発。画面には移動可能な方向がつねに表示されているので、マッピングもいたって容易になっております。

また、この移動可能方向表示は、SITUATIONの変化によって（for example、門を開けるなどすると）変化するようになっています。つまり、今まで行けなかった方向に行けるようになると、画面でもその方向は行けるぞ、というふうに表示してくれるわけです。

次にコマンドの入力ですが、これはすべてファンクションキーに割り当てられています。たとえば"LOOK"というコマンドは、"L"を押してからファンクション1を押すというふうに。また、コマンドはすべて英語ですので、義務教育課程卒業程度以上の英語力が必要です。さらに、コマンド入力後、そのコマンドが他動詞ならば、その目的語をまたまたファンクションキーで入力するようになっております。

砂漠



砂に埋もれていた古い新聞。手にしようとすると、それはサラサラと……



砂漠の中にマンホールが……。どこかとつながっているのでは？



砂を掘ると宇宙船が埋まっていた

船内はメチャメチャ。赤・青・黄の丸薬が転がっているのに注目！



怖そうなブルドッグは、じつは星吹の王様だった





逆さになった城

☛王様の話で球少年はことのなりゆきを知って新たな冒険にスタート

人民1号は『アフリカの夕日』という本を著した。彼を冒険の道づれに





入っちゃダメといわれたら、入りたくなるのが人情。お姫さまの寝室は危険の香り！

●ゴーストハンターシリーズ・ラプラスの魔（ハミングバードソフト）安田均原

曲で有名な小坂明子が担当だ。自分の力に自信のあるキミだけ、待っててくれ！



客室の１つ。鼻歌とシャワーの音が聞こえているし、洗たく物もある。いよいよマトモな人間とご対面か!?

鼻歌が聞こえるドアの向こうは浴室だった。カワイイ女の子の正体は？



人民飯店（ホテル）

ホテルの門の前。道にマンホールのフタがある



台所から地下に入ると物置きがある。隣はボイラー室。ここにもマンホールのフタがあるぞ！



東門のかんぬきを抜いてアスファルトの道を東へ進むと原子力発電所がある。防護服を着て"危険"のドアに入ろう。奥の部屋の人は卵やオニギリで助けることができる

服用上の注意

ビギナーのために少しふれておきましょう。

1……落ちているもので拾えるモノはすべて拾う。

2……"LOOK"というコマンドを頻繁に使い、あらゆるものを穴のあくほどよく見る。

3……こまめにセーブすること。ちょっとのミスのために死んでしまうことが、ままある。また、こまめにセーブすることにより、無謀なことがしたいほうだいになる。遊び心を満たすために、わざわざむちゃなことをするのも、ときにはいい。

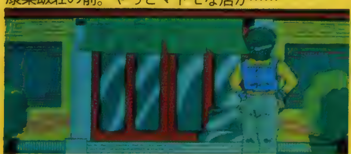
4……登場人物とはよく話し合う。ヒントをくれるやつもいる。

以上のことを守れば、害はたいしてありません。

最後に、このゲームのヒントを少々。マニュアルについている"ヒント"の一番最後の文章はいたって重要です。この一文を理解し、解読した人こそが最終的なゲームの目的を果たすことができる人なのです。

また、アドベンチャーゲームでは、遊び心と冒険心をなくしてしまった人は望むべき終わり方はできません。このゲームは、そんなことを再認識させてくれるところがあるすぐれものなのです。

康楽飯荘の前。やっとマトモな店が……



星吹放送局の中。アルマジロがいる



モノリスがめりこんだ道路。モノリスには文字が書いてあるが……







人民電気店の中。古びたラジオがころがっている



星吹人民麺店の中。マトモなのは店だけ!? この女の子もじつは……

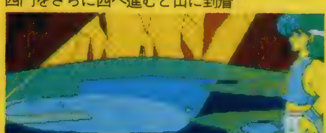


星吹城の正面。建物が逆さになっている

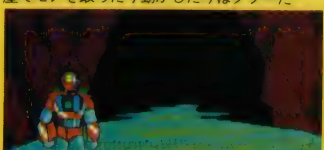


博物館の事務所。机の上にあるものは？

西門をさらに西へ進むと山に到着



穴の中をどんどん進むと……。この奥にある部屋でモノを取ったり動かしたりはタブーだ



西門の西側にある山

山の立て札。西へは行かないように！





ヘイお待ち！MSXの新作だいっ!!

すでに発売されている「グラディウス」と「アラモ」をプレイしてみたかな？
今回は21日発売予定の「コースターレース」を含めて3本紹介しちゃうよ〜ん！

グラディウス

●コナミ
©1986コナミ
●ROM(4980円)
●by 長谷川新

1Mビットの実力!?


タイトル画面。MSXにしてはキレイでしょ。

ついに、MSX版グラディウスが出た。ビデオゲームからファミコンに移植された、あのグラディウスが、MSXで楽しめるんだ。

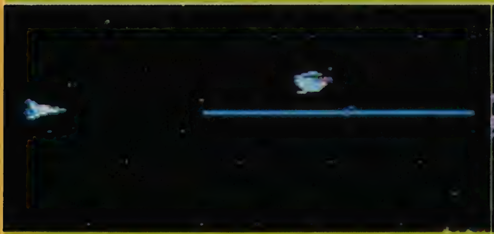
ファミコン版に比べて、確かにハードの構成上スクロールはなめらかではないが、キャラの動きはよくできている感じだ。それに、スプライトの多用による画面のちらつきも、ほとんどなくなっている（MSXではスプライトは横に4枚しか出せない）。

また、このグラディウスは、容量が並じゃない。カートリッジの内部で切り替えることにより、1Mバイトもの容量をもっているんだ。この大容量のおかげで、ファミコン版では7面だったステージが、12面になっているんだ。これについてはあとでまた書くことにして、まずはカンタンなゲームの背景を紹介してみよう。

――母なる美しき惑星グラディウスは、亜時空星団バクテリアンの激しい宇宙侵略攻撃にさらされていた。グラディウスを守るため、超時空戦闘機・ビッグバイパーは敵要塞ゼロスをめざして、バクテリアンの総攻撃の待ち受ける暗黒の宇宙に飛び立ったのだった――

ということで、プレイヤーはビッグバイパーを操って敵をけ散らし、ステージのラストごとに登場する大型の敵をやっつければ1ステージクリア。これが8ステージまである。そしてこの間プレイヤーは、赤い敵（形は他キャラと同じ）や編隊でやってくる敵をすべてやっつけると出現するパワーカ

パワーアップ表


2段階にパワーアップすると、レーザーは画面の半分くらいのびる。ビデオ版により近くなっているのがウレシイ。


ダブル。前方及び上方の敵に使えるが、レーザーと同時に使えない。


ミサイル。地上の敵に使う。2段階にパワーアップできる。


フル装備したところ。なぜか、最初からフル装備しております。


バリア。前方からの敵や弾を防ぐだけなので緊迫感が増した。赤くなるとあと1発。


オプション。本体と同じ攻撃ができる分身。2体まで付けられる。


レーザー。これも2段階ある。1段階ではこれくらい。

プセルを取ることで、ビッグバイパーをパワーアップすることができるんだ。パワーアップは、カプセルの数によって違い、次のようになっている。

1――スピードアップ・8段階。

2――ミサイル・地上用2段階。

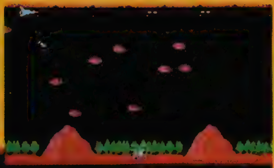
3――ダブル砲・上方および前方へのビーム砲。

4――レーザー・貫通力がある。2段階。

5――オプション・ビッグバイパーと同じ攻撃のできる分身。2体まで。

6――バリア・前方からの攻撃から守る。赤くなるとあと1発しか守りきれない。







火山地帯は、やはりこのあたりにいるのが楽みたい。

浮遊大陸には、ビデオ版のようにビーム砲がついている。

前半ステージ最後に出てくるビッグコア。これもビデオ版のように大きくなっている。

8面+4面の奥深さ

次に、ステージの説明を少し。

火山　ゼロス軍の前衛基地。火山の場面では、左の火山の上のほうにいるのがいいようだ。

ストーンヘンジ　アステロイドの岩石群を宇宙基地としたもの。終わりのほうがファミコン版より少し長い。

モアイ　イオン砲台。

逆火山　火山ステージが上下逆になったもの。スクロールしながらやってくる火山を切り抜けなければならない。

骨　オリジナルステージ。

触手　触手が出てきたあとはカプセルがないので、とちゅうでやられないように注意。

細胞　巨大な細胞組織からなる。アメーバも出てくる。

ゼロス要塞　最終ステージ。最深部に巨大な脳（バイオコンピュータ）がある。

　これらは基本ステージで、ほかにワープによって行ける4つのエクストラステージがある。エクストラステージは、メイズになっていて、ボーナス点の得られるイエローカプセルや1UPのグリーンカプセルが隠されている。ワープは2・3・7、1と4の組み合せでできるけど、見つけられるかな?





ストーンヘンジの面では、砲台ディー01がたくさんでてくる。

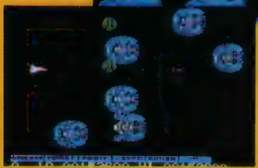
2面終わりのほうの、ザブのでてくるところは、ファミコン版より長くなっている。



3面からでてくるビーンズは、もどるときに激しく攻撃してくる



マザーとチルドも割合楽にかわせる。チルドのほうは破壊不可能。



モアイは途中で死ぬとなかなか苦しい。

難度ファミコン以上!

遊びかたや各ステージの必勝法、テクなどは、BEEP5～7月号（ファミコン版）で詳しく書かれているから参考にしてほしい。ただ、ファミコン版とは細かいところでけっこう違っているから注意は必要だけどね。前にも書いたように、ステージが増えているうえに、キャラクターも増えている。ビッグコアも、ビデオゲーム版のように少し大きくなっている。また、1UPポイントも変わっているらしく、同じ場所を通っても隠しボーナスももらえないぞ。というわけで、ビデオゲーム版の通・の(編)T・S氏や、ファミコン版の通・の(手)でも初めはかなり苦戦したぞ。

　それでもついついプレイしてしまうのは、コンティニューがあるから。ゲームオーバーになったとき画面表示どおりにF5キーを押すと、死んだときとほぼ同じ位置から続けてゲームをすることができるんだ。

　そして、じつはファミコン同様、完全装備の隠しコマンドもあるのだ! F1キーでストップさせたあと、あるパスワードをキーボードから入力すると、ビッグバイパーを完全装備にしたり、1つの武器を最強にしたりできるんだ。また、ツインビーのROMを別のスロットに入れてゲームをすると、プレイヤーがツインビーになったりパワーカプセルがベルになったりするんだ! これはとてもカワイくて評判だ。

　とにかく、敵の動きや一部のキャラなどはファミコン版よりビデオ版に近かったりして、ファミコン版をやったことのある人でもけっこう楽しめるぞ。なんたってT・S氏がボクからROMを取り上げて返してくれなかったんだ。ボクは帰って家でゆっくりやりたかったのに……。



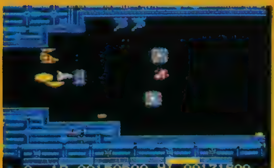
逆火山は、火山のステージの逆。しかし、圧倒的に難かしい。



メガデスも、下から（上からも）出てきて3発ずつ弾を出す。



骨のステージはMSXオリジナル。メタリカはのびあがってくる。



ゼロス要塞ステージ。最後に巨大な脳があるが、途中にはザブも出てくるし大変。



細胞ステージ。なかなか不気味だ。アメーバも出てくる。



触手。手前のほうに消えかけているのもみられる。この面では、触手が出てからは、パワーカプセルはないから注意しよう。



アラモ

●ザインソフト
●ROM(5800円)
●by浜野英治

トリトーンに続く新しいアクティブロールプレイングゲームが、ザインソフトから発売された。その名も"アラモ"。MSX版がオリジナルで、3D画面が斜めにスクロールするという新しい感覚のゲームだ。

さて、ここは今からはるか未来。1人の男が銀河の彼方の核戦争によって死滅した惑星に不時着した。惑星には息をのむほど壮麗な塔が立ちならび、トンネルと洞窟によって作られた悪夢のような迷路が続く。しかも死滅した世界に住みついたさまざまな生命体が男を襲ってくる。はたして男は、無事生還することができるだろうか？



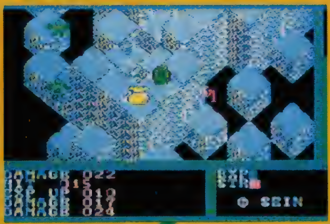
中央の要塞を破壊すればレベル2にアップだ



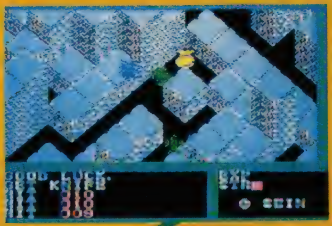
第1の地下。ここにも敵はウヨウヨ



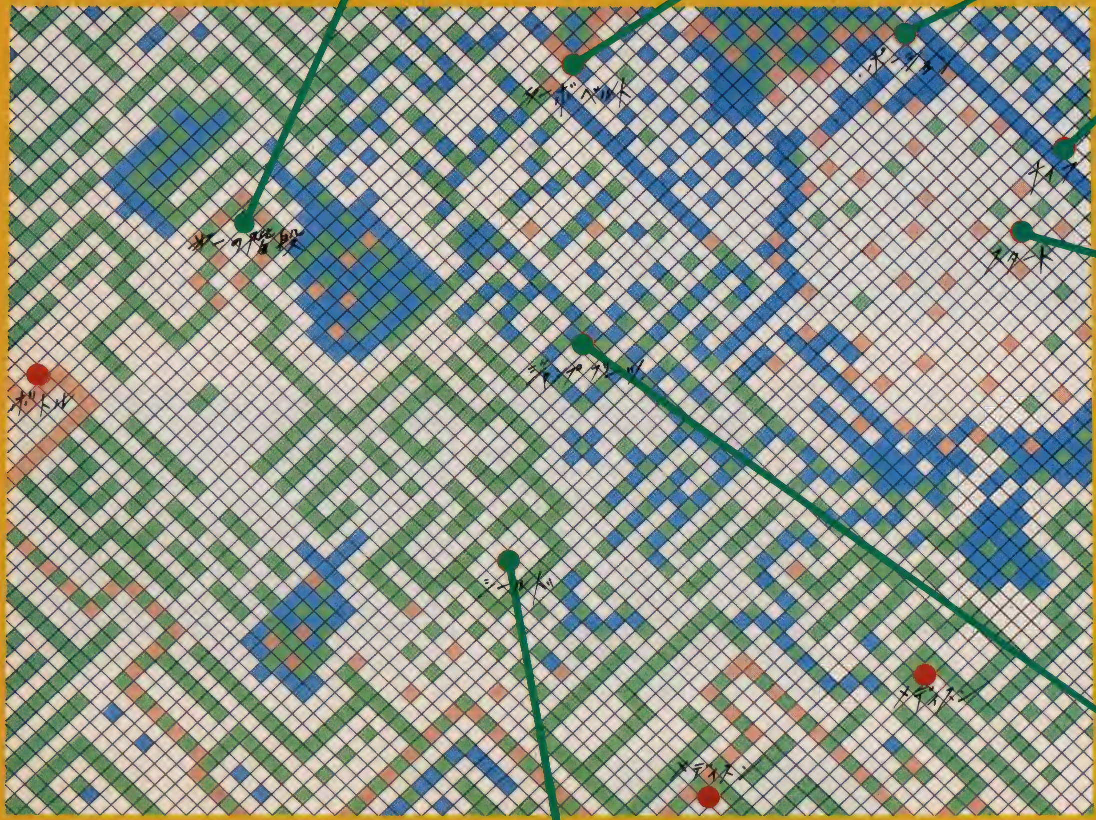
第1の階段



ターボベルトで動きがスピードアップ！



袋はポーション。体力回復の薬



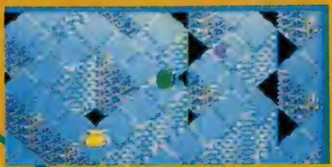
1段 2段 3段



黄色い袋の中身はナイフだ



スタート！



マップにはでていないが、これがアーマー（ヨロイ）Aだ



シールド(たて)A



ジャンプブーツ発見！

マップは迷路状！

ゲーム場面は、大きく分けて3D迷路の地上と3ヵ所の地下迷路からできている。地上、地下ともに3つのレベルに分かれているが、第1から順に地下の要塞を破壊していかなければ進めないようになっている。

地上には、いろいろな宝物が落ちていて、その上を通ると自動的に拾えるが、使うためにはメニューウインドーを開いて使う物を指定しなければならない。少々面倒だが、ポーションのようにあとで使いたいアイテムを手に入れたときは便利だ。

キャラクターの強さを決めるのは、生命力を示すH・Pと、経験値を示すEXP、敵に対する攻撃力を示すSTRだ。STRはEXPが一定値に達すると増加し、H・Pは休んでいれば少しずつ回復するほか、アイテムを使えば上限も上がるし、急なダメージにも対応できる。もちろん0になればゲームオーバーだ。

操作方法は、カーソルキーかジョイスティックで移動。ジャンプブーツを持っていれば、スペースバーか左のショットボタンでジャンプ、また、ガンやブラスターを持っていればGRAPHキーか右のショットボタンで攻撃ができる。ジャンプブーツは、このゲームを進めるためには必要不可欠なものだから、なるべく早い段階で手に入れよう。ガン類も、敵に接近せずに攻撃できるので体力を保つためにも、ぜひともほしいアイテムだ。

驚異の3D画面！

このゲームは難しい。それほど難解ではないが、敵がやたら強いことと、画面の見にくさに加えてあまりにもそのマップが広大なためだ。そこで第1の階段までのマップを大公開してしまおう。これ以後のマップは、もちろん自分で作ってほしい（楽しみをうばっちゃあね！）。



そして第3はピンク(紫？)の壁に包まれている。最終目的までもうひとガンバリ！



第1の地下をクリアすると、画面は黄色に。ここが第2の階段

そこで忘れてはいけないのが、テープセーブとメモリセーブの便利な機能。これはトリトーンのときもかなり有効だったが、アラモではさらに出番が多いはずだ。ゲームオーバーになったときだけでなく、ベースポイントを決めておいてそこからマップを作り、行き止まったり迷ったりしたら、ベースポイントに即戻るといったことも可能になる。こまめにセーブすることをお勧めしよう。

それでは、アイテムについて少し説明しよう。アイテムはすべてどこかに落ちているが、かんたんに行けないところやレベルが上がらなければ行けないところにあることが多いので、すべてはなかなかそろわないだろう。ただし、武器や盾、ジャンプブーツはスタート地点から比較的近い場所にあるので、早く取りに行こう。ジャンプブーツは壁の上にあるアイテムを取るためや新しい道を見つけるためには絶対必要だ！ このほかに、おもしろいアイテムとしてペンダントがあり、身に付けると壁が透き通って見える。壁に隠れた敵が見えるようになるので、敵をよけるのに便利だ。

なお、壁の上を通って移動するときは、パズルを解くつもりで進もう。目の前に見えていてもけっこう遠回りが必要なこともあるからだ。最後に迷路解きの初歩を教えよう。進行方向に向かってつねに右か左の壁をさわって歩くという方法だ。これを使うと、ループになっていないかぎり、必ず迷路は抜け出せるぞ。

コースターレース

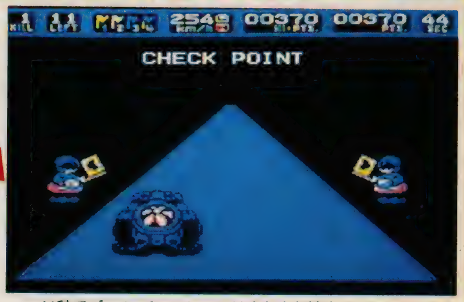
●ソニー
●ROM(4900円)
●by 浜野英治

直線、S字カーブ、バンクカーブ、アップダウン、360度大回転ループと、まるでジェットコースターのようなコースを使った自動車レース。キミの車は排気量6000cc、最高出力600馬力のモンスターマシン〝ペガサス〟。コースが並じゃないから、並じゃないテクニックを要求される。キミはチェッカーフラッグを受けることができるだろうか？

電源を入れてしばらくするとデモ画面が現れ、コースを走るのを見せてくれるが、これを見ているだけで本当のジェットコースターに乗っているような錯覚に陥る。ホイルスピン音も高らかにレースを始めると、デモ画面とは違ってライバルの車が現れるから大変だ。上りコースではもちろんその先を走る車は見えないし、ブラインドカーブも多い。テクニックだけでなく、カンと勇気も必要になるのだ。

急な上り坂では、シフトダウンしてアクセルを踏み込まないとタイムロスが大きいし、ハイギアでノロノロ走っていては後ろから来た車に追突される確率も高くなる。また、スピードを落とすときは、ブレーキとエンジンブレーキを有効に使うことも大切だ。ありがたいのは、コースからはみでることがないことで、コース外のクラッシュの心配はない。

ちょっとおもしろいのは2人モード。1人は普通にレースをするのだが、もう1人がコースやライバル車をリアルタイムにコントロールできるということ。画期的！ 猫や怪獣も出てきて、ひょーきんな味のあるゲームだが、もうひとひねりほしかったかな。



44秒でゴール・イン！レースはまだまだ続く

この急な上りに加えて90度(？)の右カーブ！


●エデュシオン(システムソフト) PC-98全シリーズで10月中旬から発売予定のRPG。エデュシオン島で動き始めた魔力を封じこめるため島へ向かえ！ 動かせる種族は約25種族の一つで、キャラパターンは23！ ダンジョン5、地上1の巨大マップ。

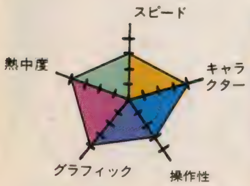
ギョッくんのレビューBOX

1F ロボレス2001年

●PC-88(mkII/SR)、X1(tu)
●T(X1・4800円)
5D(6800円)

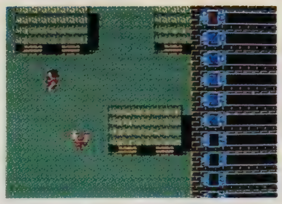


▼アクションゲーム＝X1版はジョイスティック併用というのがやっかいだけど、スケールの大きい派手なワザにはかなり興奮できる。レスラーはA～Fまでの6タイプで得意技がすべて違うから、基本技といっしょにぜひ全部試してみよう。指と頭がパニックになるはずだ。
ロボットの動きとBGMのノリがイマイチ。

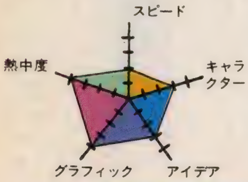


2F スーパーランボー

●PC-88(mkII/SR)、X1(tu/F/C)
●T(5800円)
5D(6800円)



▼ロールプレイングゲーム＝MSX版ランボーの単純明解なイメージから、一挙に今風画面に変わってマップも広くなった。ただし、手に入れた武器を選んで闘うというだけ(?)のシンプルなコンバットゲームのおもしろさはそのまま。武器の威力も画面を超えて満足。ただ、画面内にキャラが増えると、スピードがガタ落ちで涙!!

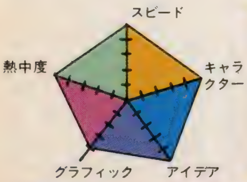


3F 摩訶迦羅(マカカーラ)

●PC-88(mkII/SR/FR/MR/TR)
●5D(2枚組7800円)

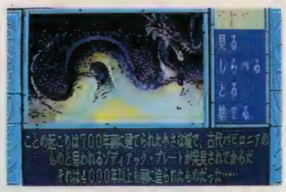
▼ロールプレイングゲーム＝日本の中世を舞台にした珍品で、画面の雰囲気はスクリーマーを超えるオドロオドロしさ。ゲームの展開は、最終目的を達成するために剣と仏法を身につけるのを始め、いくつかのイベントをクリアしていくという連続ドラマ仕立て。1つ1つ楽しめるドラマだ(デモ版)。



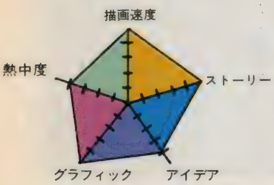


4F リ・バース

●PC-88(mkII/SR)、X1(F/tu)
●5D(4枚組7800円)



▼アドベンチャーゲーム＝3部構成でディスク4枚。その3枚分がセル画からの画像取り込みによる画面データとか。さすがにグラフィックはスゴイ(好みもあるけど)。未完成版(1部のみ)をプレイしたのでまだゲームの全容は見えてこないけど、個人別にデジャヴ(既視感)の不思議な世界には興味あるし、舞台も古代バビロニアの城からスタートと、ボク好み。入力は選択式。かなり期待値高いんだけど!?

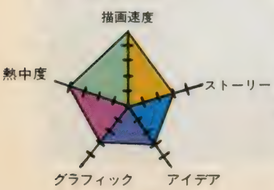


5F クリスタルプリズン

●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組7500円)

▼アドベンチャーゲーム＝上から見た画面の珍しさと、最終目的を自分で見つける大胆さは意表をつく。次々と新しいものが手に入って喜ぶのも束の間、本当に必要な物は僅かで、それを持ってないことに気づいてアチコチ動き回るハメに。それでも展開が淡々としたイメージなのは、人間臭さがないせいだろうか? 何か「スゴイ!」と叫べるものがないと……。





今月の御言葉

予告編あればなおよい夏休み
予告ばかりで淋しいギョッくん



ご案内(独断と偏見の期待値総合点)

1F ロボレス2001年 (80点)
(マイクロネット)
2F スーパーランボー (70点)
(パック・イン・ビデオ)
3F 摩訶迦羅 (95点)
(ストラットフォードコンピューターセンター)
4F リ・バース (95点)
(マイコンハウスSPS)
5F クリスタルプリズン (75点)
(ホーステック)

DEBUT AVENUE

デビューあべにゅう

待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい

熱い夏はアツ〜くなれるゲームですごす。これが正しい夏のすごしかた！

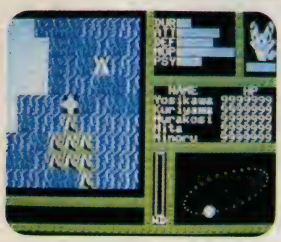


表記のご案内 5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価3800円 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円 AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

あ番地

か番地

カレイド・スコープ—発・汗・惑・星—



●ホット・ビイ
●PC-88mkII（SR／FR／MR／TR）、FM-7／77、X1（tu）
●T（4800円）
3.5／5D（5800円）
▼RP＝千変万化のMAPでプレイ！

アグレス



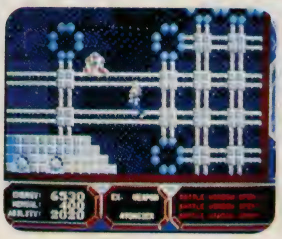
●リバーヒルソフト
●MZ-25
●3.5D（7800円）
▼AD＝宇宙考古学者のドクター・デューマが旅に出たまま行方不明になった。息子のボーイは父の助手だった男を頼りに……。

ガンマー5



●呉ソフトウェア工房
●X1（C／tu／F）、FM-7／77（AV）
●T（X・4300円）
3.5／5D（6500円）
▼AC＝（FM版は8月上旬予定）反陽子爆弾の起爆装置を破壊せよ。

ウイバーン



●アルシスソフトウェア
●PC-88mkIISR／FR／MR、X1（tu／F）
●5D（6800円）
▼AC＝（8月下旬予定）3段変形、デュアル兵器、サイコリンク増幅と最新メカ搭載のウイバーン。

アリオン



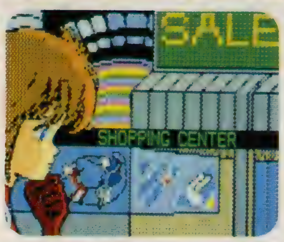
●アスキー
●MZ-25 FM-7／77（AV）
●3.5／5D（2枚組7800円）
▼AD＝神と人が分かたれる以前のエーゲ海アトラキアを舞台に、神々の争いにまきこまれて苛酷な運命をたどる少年アリオン。

キャッスル・エクセレント



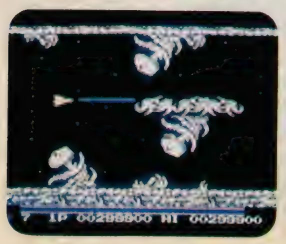
●アスキー
●PC-98F／M／U
●3.5D（7800円）、5D（6800円／7800円）
▼AC＝罠いっぱいの100の部屋をラファエル王子はマルガリータ姫を救うため回り始めた。

α（アルファ）



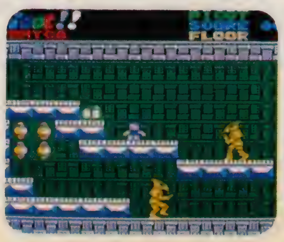
●スクウェア
●X1-tu、FM-7／77
●3.5／5D（5900円）
▼AD＝クリスは自らの起源と革命の真の意味、そしてダイダロスの隠された秘密をたどりながら、運命の糸に操られていく。

グラディウス



●コナミ
●MSX
●ROM（4980円）
▼AC＝オリジナルの骨の面を含めた12面。ビッグバイパーはレーザー、オプション、バリアでパワーアップ。隠しコマンドあり。

カモン！ピコ



●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼AC＝ピコを操り、遺伝子銀行のバイオモンスターや警備ロボットをやっつけろ。IDカードの破片を集めてめざせ最上階（10F）！

S.F.3.D



●クロスメディアソフト
●X1（tu／F）
●5D（6800円）
▼S＝傭兵軍中隊長のキミは、作戦を練って最高の部隊を組織して戦いに挑もう。敵のシュトラール軍指令部を破壊せよ。

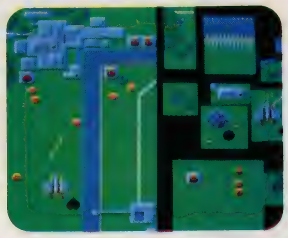
コースターレース



●ソニー
●MSX
●ROM（4900円）
▼AC＝ジェットコースターなみのコースが1面に4つ、5面分。1人がレーサー、1人がコースエディットする2人プレイも！



ザイダー



●コスモス・コンピューター
●MSX
●ROM（5800円）
▼AC＝（8月上旬予定）惑星ベガス、そこで一体何が起こっているのか？ そう絶な戦いの予感！（画面は開発中のものです）

ザイダーII 大惑星ユング



●コスモス・コンピューター
●FM-7／77／77AV
●T（6800円）
3.5／5D（7800円）
▼AC＋RP＝空中・地上戦闘モードの全方向高速スクロールシューティングゲーム。

ザ・スクリーマー



●アスキー
©ストラットフォード・コンピューターセンター
●PC-98F／M／U、X1-tu
●3.5D（7800円）、5D（7200円／2DD・2HD7800円）
▼RP＝賞金と名誉を求めて挑む！

ザ・ブラックオニキス



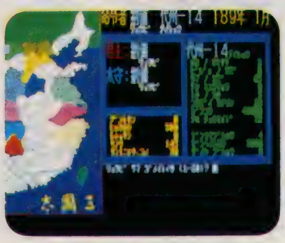
●B・P・S
●FM-77AV
●3.5D（7800円）
▼RP＝（8月上旬予定）AV専用で登場。墓場で自分をきたえた人、ウツロの町にドップリつかってしまった人はすでにマニア!?

SCION（シオン）



●ザイン・ソフト
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼RT＋RP＝（8月上旬予定）かつては緑豊かで裕福だったシオンの島。悪の魔王"サン・ガール"が現れて、シオンは滅亡の危機に。

抄本三国志



●光栄
●X1（tu／F）
●5D（8800円）
▼S＝（8月10日予定）三国志のダイジェスト版で、コマンド数は3分の2、グラフィックやアニメを簡略化。シナリオ1編。

スーパー・ランボー



●パック・イン・ビデオ
●PC-88（mkII／SR）、X1（tu／F／C）
●T（5800円）
5D（6800円）
▼RP＋AC＝たった1人で敵基地から米軍VIPの捕虜を救出せよ。

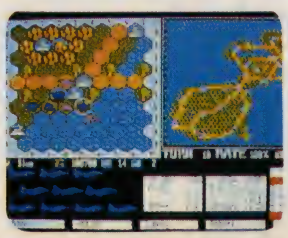
1000年王国



●ログ
●FM-7／77、X1（tu／F）、MZ-25
●3.5／5D（6800円）
▼AD＝（8月下旬予定）考古学に興味をもつショウが、古代アトランティスの謎に挑戦！

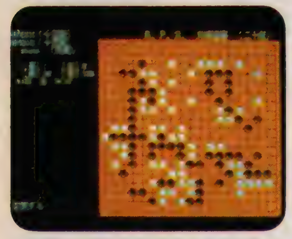


大戦略88



●システムソフト
●PC-88（mkII／SR／MR／TR／FR）
●5D（2枚組7800円）
▼S＝10種類ものマップの上で広がる戦略のバリエーション（写真は開発中のものです）。

対局囲碁



●B・P・S
●PC-98U2
●3.5D（1万4800円）
▼N＝レベルは35～15級まで。盤の大きさ（ふつうは19×19マス）を13×13、9×9マスにして基礎勉強もできる。

TZRグランプリライダー



●アスキー
●MSX（16K）
●ROM（5800円）
▼AC＝バラエティーに富んだ8種類のコース、クロスレシオの6速ミッション、レスポンスのいいタコメーター。本物のTZR感覚！

デイ・ドリーム



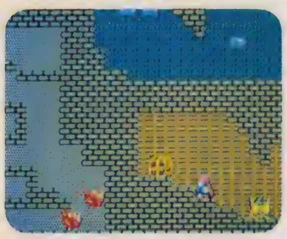
●クロスメディアソフト
●FM-7／77（AV）
●3.5／5D（2枚組7800円）
▼AD＝ダイバー、ポリスマン、パイロット、3コース選択のマルチ・キャスト・アドベンチャー。全320シーンをキミのレベルで。

テグザー



●ゲームアーツ
●MSX
●ROM（5800円）
▼AC＝ヒューマノイド・モード、ファイター・モードに随時切り換えOKの可変メカを操って、迷路状の要塞をあばれ回れ！

トリトーン



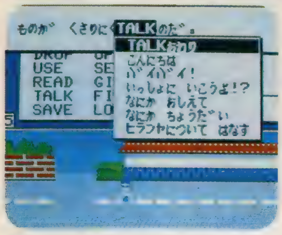
●ザインソフト
●MSX
●ROM（5800円）
▼RP＝妖怪ベイ・バルーザがルワンダ島に乗り込んでから、島は一変した。トリトーンは5つの秘薬を手に、バルーザに立ち向かう。

ドルアーガの塔



●電波新聞
©㈱ナムコ
●FM-77AV、X1（tu／F）、MZ-25
●T（X・3800円）、3.5D（未定）、5D（予・6000円）
▼AC＋RP＝（近日予定）悪魔ドルアーガが復活した！

ヤンパラ・ヒランヤの謎



●ポニカ
●MSX2
●3.5D（6800円）
▼AD＝（8月上旬予定）"ヒランヤ"とは何か？ その謎を解くには？ ヒランヤパワーの不思議に挑戦！（写真はFM版です）

ペガサス

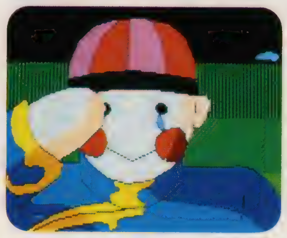


●クロスメディアソフト
●PC-88（mkII/SR）、FM-7/77（AV）
●3.5/5D（6800円）
▼AC＝（FM版は8月下旬予定）平地・森・山・海からなる4つのステージで、ペガサスは成長する。

な番地

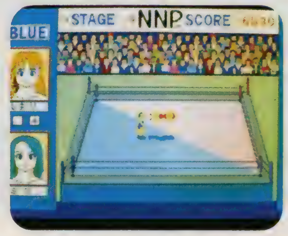
ら番地

冒険者達・賢者の遺言



●アスキー
●PC-88（mkII/SR）
●5D（2枚組7800円）
▼AD＝防腐の魔法をかけたおにぎりと、通りすがりにひん死の老人から手渡された黄金に輝く鍵だけを持って、キミは鍵の謎に挑戦。

ニャンニャンプロレス



●クロスメディアソフト
●PC-88（mkII/SR）、MSX
●ROM（5800円）
5D（6800円）
▼AC＝個性の違う4人のギャルから好みのペアを選ぼう！ 技はPC版約30種、MSX版約15種。

リ・バース

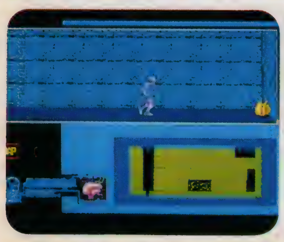


●S・P・S
●PC-88mkIISR/FR/MR/TR、X1（F/tu）
●5D（4枚組7800円）
▼AD＝失われた記憶を取りもどすため、謎の城に足を踏み入れたキミは……。画像取りこみの画面。

ま番地

は番地

レリクス



●ボーステック
●PC-88（mkII/SR）、FM-77、MZ-25
●3.5/5D（2枚組7200円）
▼RT＋RP＝実体のない影がキミ。まず敵にのりうつって活動開始。敵を殺すだけでは終わらないぞ。

MIGHTY HEAD（マイティ・ヘッド）



●ソフトプロ
●PC-98F/M/U/V
●3.5/5D（5800円）
▼思考型AC＝愛きょう者のたまごのマイティは、黄色のヘルメットをかぶったとたんパズルの天才に。オリジナルも作れるぞ！

覇邪の封印



●KGD
●PC-88（mkII/SR）/98F（M/U）
●3.5D（9800円）、5D（8800円/2DD・2HD9800円）
▼RP＝（98版は8月上旬予定）パァンドゥラの通路に封印を！

ロストパワー



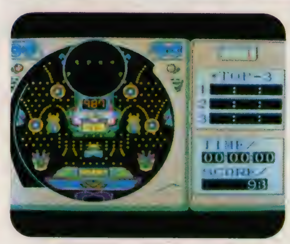
●ウィンキーソフト
●FM-77AV
●3.5D（7800円）
▼RP＝（8月予定）自分以外の者を信じてしまったために、魔王から人間となってしまったタイザー。復しゅうを誓って、成長する。

摩訶迦羅（マカカーラ）



●ストラットフォード・コンピューターセンター
●PC-88（mkII）/88SR（FR/MR/TR）
●5D（2枚組7800円）
▼RP＝（8月上旬予定）魔物が明姫を魔界に閉じこめた。

パチコン



●東芝EMI
●PC-88（mkII/SR）
●5D（5800円）
▼AC＝（8月22日予定）台が240種類、1日1台でも8ヵ月遊べちゃう!? 持ち玉をそのまま持って他の台へ移動できる。

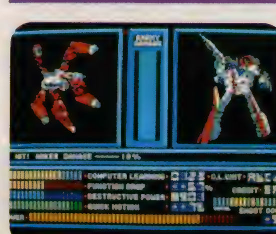
ロボレス2001年



●マイクロネット
●PC-88（mkII/SR）、X1（tu）、MZ-25※X-1はジョイスティック専用
●T（X・4800円）
3.5/5D（6800円）
▼AC＝（MZ-25版は8月下旬予定）ロボットでレスリング！

や番地

ブラスティー



●スクウェア ©日本サンライズ
●X1-tu
●5D（2枚組7900円）
▼RT＋RP＝ブラスティーに乗って、反乱分子と戦う賞金稼ぎになろう。宇宙で迷子にならないためには、もちろんマッピング。

テレホビーニュース

ゲームで明け暮れているかい？
今月も耳より情報がいっぱいだ。

じゃじゃ丸の大冒険

（ジャレコ）
ファミリーコンピュータ
8月22日発売 ㊮4、900円

ジャレコから、あの人気ゲーム「忍者じゃじゃ丸くん」のパートII「じゃじゃ丸の大冒険」が出るそうだ。

前作で、じゃじゃ丸が助けだしたのはじつは、さくら姫の人形(替え玉)だった……。というわけで、パートIIでのじゃじゃ丸の目的は、なまず屋敷の壊滅作戦と本当の姫を助けだすことなのだ。

でも、彼を待っていたのは、パワーアップされた妖怪軍団や、四天王などの強敵たちだった。

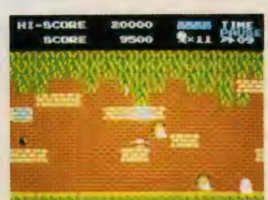
じゃじゃ丸だって、タダでやられちゃいない。彼には、手裏剣、透明薬などの忍法アイテムがあるんだからね。

画面構成は、横12画面分のスクロールが基本となって、他に2パターン用意されているそうだ。

さあ、史上最強の妖怪軍団にじゃじゃ丸くんは勝てるのか？　今度こそ本物のさくら姫を救出できるのか……。発売は8月予定だけど、楽しみに待とうね。



➡岩山をバックに、くの一みたいな人が……。



⬆スーパー化した強敵は、手におえるもんじゃない。



⬆さあ洞くつだ！　この先にどんな敵が待ちうけるのか。



⬆じゃじゃ丸の旅は続くのだ。早く姫を救出するのだ。



⬆出たな妖怪ども！　忍法を使えば……。

高橋名人の冒険島

（ハドソン）
ファミリーコンピュータ
9月1日発売 ㊮4、900円



今や子供のアイドルの座に、どっかりすわった高橋名人が主人公となって、海、山、森、洞くつへと大冒険をくりひろげる、アクションゲーム。

名人はオノとスケボーで、敵をどんどん倒さないといけない。ボスキャラは巨大で、テカテカしていてかなり不気味だね。念のために断わっておくと、ゲームは1ワールド4ステージ×8の計32ステージ。でもなにか隠れ○○があるかも……。連射は特別必要じゃないから、お母さんも安心して遊べるよ。



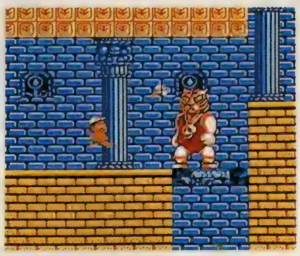
⬆スケボーにのる名人。ライディングテクニックはバツグン。



⬆なんだこりゃ。カジキマグロかなあ。



⬆敵に気をとられているとヤケドしてしまうぞ。



➡巨大なボスキャラ。なんだかタイガーマスクしてるよ。

ゴーストバスターズ

（トクマソフト）
ファミリーコンピュータ
8月下旬発売 ㊮5、200円

ある日、平和なニューヨークの街が霊気に包まれ、オバケが……!!　という具合に始まる、人気映画のゲーム化だ。

キミもゴーストバスターズの一員となって、オバケ退治に出かけよう。ゲームにつきもののアイテムは、お店に売ってるぞ。最終的に、魔王ゴーザを倒せばいい。映画を思いだしながらやろうぜ。

⬇おばけ退治に必要な武器は、お店で買おう。



デッドゾーン

（サン電子）
ファミコン・ディスク
9月発売予定 ㊮未定

いよいよサン電子もディスクに参入！　それもファミコンではめずらしいアドベンチャーゲームだ。

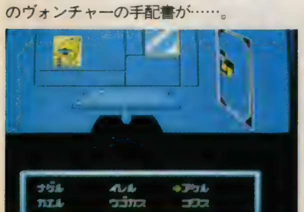
このゲームはSFもので、宇宙暦0385年に起こる事件。人類はすでに宇宙へ住むようになり、自己修復機能を持つコンピュータをコロニーの中核としていたのだ。これを造った、マリーとカークの身に……、という具合に始まる。

画面は静止画で、コマンドはコントローラーで選択という方式。操作はいたってかんたんだ。アクションゲームにはもうアキアキという人には、もってこいのゲームだろう。ボクも楽しみでしょうがないんだ。



⬆これはパッケージ写真。これが主人公の2人だよ。

⬇おや、アトランチスでおなじみのヴォンチャーの手配書が……。



⬇地下廃棄所にすてられたロボット。ここから事件は始まる。



六三四の剣

（タイトー）
ファミリーコンピュータ
8月発売予定 (価)4,900円

このゲームは特訓編、荒修行編、道場破り編、大会編にわかれている。大会編以外は

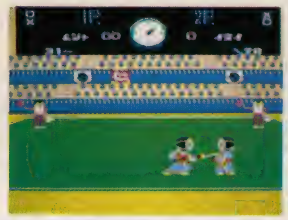


⬆トイチにかなりリードされちゃった。急げ！

いろんな障害をのりこえ、犬のトイチよりも先にゴールすればクリア！ そのうえ各所に、大会編で役立つ隠れキャラが……。いろいろ剣でたたいてみよう。大会編では、おなじみのライバルが待っているぞ。シュラに勝てるかな？



⬆いろんなところをたたいてみよう。隠れているものがあるぞ。

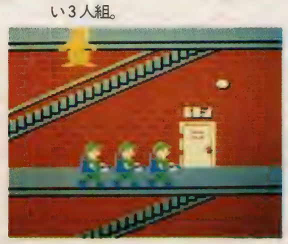


⬆2人でプレイするときは、自分で順番を決めるのだ。

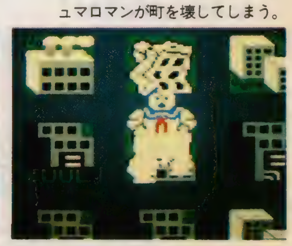


⬆さすが武者先輩。かんろくのツキが決った。

⬇上におばけがいるのに気づかない3人組。



⬇ズールに早く入らないと、マシュマロマンが町を壊してしまう。



ハドソン連射キャンペーン

もう各地では、このキャンペーンも始まっていることとは思うけど、キミはもうこのキャンペーンに参加したかな？ まだならキミの連射速度をはかるよい機会だぞ。

競技方法は全部で3つ。

(a)連射数でグレードを決める（別表参照）
(b)得点による順位（トルードを壊す）
(c)a＋b（連射と正確性を測る）

他、お店によっていろいろなパターンの企画をやっているから参加しなけりゃソンだよ。名人級には、写真のような連射グッズがもらえるからね。

なお、こすりは禁止だから気をつけるように！ ちなみにライターの間でも、連射測定の勝負が流行しちゃったんだよね。

読者プレゼントでも、この非売品、測定ソフトをプレゼントするから、お見のがしなく。高橋名人を超えるのは、キミだ！

名人級	15発／秒以上
名人jr級	14～14.9発／秒
プロ級	13～13.9発／秒
上　級	12～12.9発／秒
中　級	11～11.9発／秒
初　級	10～10.9発／秒
1　級	9～9.9発／秒
2　級	8～8.9発／秒
3　級	7～7.9発／秒
にんじん	6.9発／秒以下





●有力パソコンソフトハウスがスクウェアを中心に、ファミコン・ディスクへ参入！

パソコンゲームでおなじみの、スクウェア、システムサコム、マイクロキャビン、クリスタルソフト、キャリーラボ、エムエーシー、シンキングラビットという7社が、任天堂の協力を得てファミコンディスク用のゲームを今秋より供給するそうだ。この7社は、DOG（ディスク・オリジナル・グループ）という組織を組んで、月に1作の割合で出すという。そのほかにもビッグイベントの企画など、スクウェアを中心として活動する。

ディスクゲームもいよいよ本格的になってきて、ディスクユーザーにとってはワクワクするものに違いない。

パソコンゲームで貯えたノウハウを、どのようにファミコン・ディスクにいかしていくのか、かなり期待できるものだろう。ボクたちにとっては、質の高い、長い間楽しめるゲームが発売されることを期待する。

DOG
DISK ORIGINAL GROUP

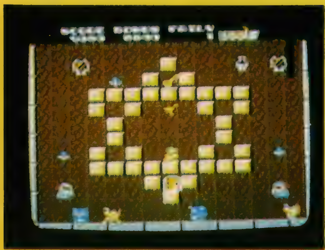
新作情報

シャーロックホームズ（仮称）で初めて参入するトウワチキ。気になるゲーム内容は、シンキング&RPGの謎ときゲームになる予定。主人公はもちろんシャーロックホームズだ。B－ウイングでおなじみのデータイーストからは、新作として9月に車関係のゲームを発売予定。でも、レースものとはかぎらないよ。さて、つぎつぎと名作をうみだす任天堂。9月のエンジェランド（仮称）は、ギリシャ神話のメドゥーサを題材とした物語。10月のリンクの冒険はもちろんゼルダの伝説の続編。そしてゴルフは、ディスクライターも使用したコンペ計画が、もりだくさん。この3本は、いずれもディスクで発売される。

セガ情報としては、マークIII用メガソフトとして、ザ・サーキット、アクションファイターというお待ちかねゲームが出る。今後、マークIII用には1メガを使用していくとのこと。楽しみに待とう。

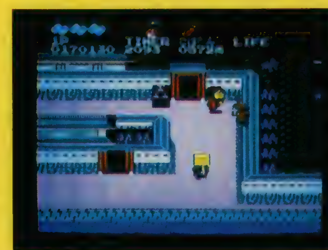
選ぶのはキミ。でる順ソフト表も注目しよう。

テレホビーデビューあべにゅう



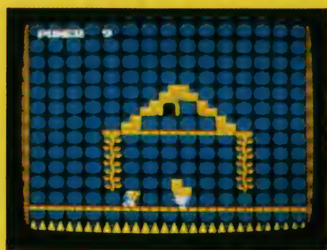
ソロモンの鍵
(テクモ)
ファミリーコンピュータ
4,900円

テクモ第2弾の、かなりアクション要素の強い、パズルゲーム。とにかく敵キャラに個性があっていいゾ。



がんばれゴエモン! からくり道中
(コナミ)
ファミリーコンピュータ
5,300円

ゆかいなBGMと、「御用だ」の声がうれしい。グーニーズの4倍の容量だ。



バベルの塔
(ナムコ/Ⓒ㈱ナムコ)
ファミリーコンピュータ
3,900円

L字型ブロックを操り、出口へ向かう。キミはバベルの塔をクリアできるか?



極悪同盟ダンプ松本
(セガ)
セガ・マークIII
5,000円

極悪かクラッシュギャルズか。多彩な技、反則で、勝つのはどちらだろう。



ワンダーボーイ
(セガ)
セガ・全機種
4,300円

ビデオ版に劣らぬ出来ばえという評判。少年は大旋風をまきおこすか?



北斗の拳
(セガ)
セガ・マークIII
5,000円

北斗神拳伝承者ケンシロウが、ユリアを探してくりひろげる、アクションゲーム。



メトロイド
(任天堂)
ファミコン・ディスク
2,600円

3つのエリアに分かれる惑星をクリアし、メトロイドという生命体を倒せ!

でる順ソフト表

※FCはファミコン、FCDはファミコンディスク、セガIIIはセガマークIII、セガ全はセガ全機種、SCVはスーパーカセットビジョンの略です。

	発売日	ソフト名	機種	メーカー	価格
8月	22日	じゃじゃ丸の大冒険	FC	ジャレコ	4,900円
	下旬	スカイキッド	FC	ナムコ	3,900円
		ゴーストバスターズ	FC	トクマソフト	5,200円
		乱闘プロレス/ドラゴンボール	SCV	エポック社	4,800円
		機動戦士Zガンダム	FC	バンダイ	5,300円
9月	1日	高橋名人の冒険島	FC	ハドソン	4,900円
	3日	ASO	FC	SNK	4,900円
	5日	スーパーピットフォール	FC	ポニー	5,500円
	上旬	キングスナイト	FC	スクウェア	4,900円
		バナナ	FC	ビクター音楽産業	4,900円
		子猫物語	FCD	ポニー	2,900円
	中旬	スーパーゼビウス	FC	ナムコ	4,900円
		ザ・サーキット/アクションファイター	セガIII	セガ	5,000円
		テラクレスタ	FC	日本物産	4,900円
		スーパースターフォース	FC	テクモ	未定
		エンジェランド(仮称)	FCD	任天堂	2,600円
	下旬	戦場の狼	FC	カプコン	5,500円
	予定	ザ・キャッスル	セガ全	セガ	4,300円
		デッドゾーン	FCD	サン電子	未定
		キャッスルエクセレント/コスモジェネシス	FC	アスキー	4,900円
		飛龍の拳	FC	日本GAME	未定
10月	中旬	リンクの冒険	FCD	任天堂	2,600円
		アイジーナの予言	FC	ビック東海	未定
		ドラゴンボール	FC	バンダイ	5,300円
	予定	シャーロックホームズ(仮称)	FC	トウワチキ	未定
		スクランブル21	FC	ビクター音楽産業	未定
		ラビリンス	FC	トクマソフト	未定
11月	以降	クレイジークライマー	FC	日本物産	未定
		ゴルフ	FCD	任天堂	2,500円
		アルゴスの戦士	FC	テクモ	未定
		レイラ	FC	デービーソフト	未定
未定		ザ・ブラックバス	FC	ホットビイ	未定
		ピットストップII	FC	ポニー	未定
	※	DOGのディスクゲームはいずれも未定	FCD	DOG	未定

★協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●キタムラカメラ（高知・堺町）

テレホビーゲームTOPチャート

集計期間は昭和61年6月1日から昭和61年6月30日まで。
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	—	魔界村 カプコン 5,500円
2	5	スーパーマリオブラザーズ2 任天堂 2,500円
3	—	スターソルジャー ハドソン 4,900円
4	2	ドラゴンクエスト エニックス 5,500円
5	1	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境 バンダイ 4,900円
6	—	スクーン アイレム 4,900円
7	—	スーパーチャイニーズ ナムコ 3,900円
8	8	スーパーマリオブラザーズ 任天堂 4,900円
9	7	ゼルダの伝説 任天堂 2,600円
10	—	チョップリフター ジャレコ 4,900円

1 魔界村

↑やった初登場1位。発売が待ちどおしかっただけに、当然の結果といえるだろうね。

3 スターソルジャー


↑連射のいきおいで、この順位に。いかにもファミコンゲームという感じがいい。

2 スーパーマリオブラザーズ2

↑ディスクゲームでこの健闘は、さすがマリオ。みんなでROMが出るのを祈ろう。

5 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境


↑もう息ぎれという感じかな。マリオを阻止したことに拍手をおくろう。

4 ドラゴンクエスト

↑あえなく順位ダウン。でも本当の戦いは、これからだよね。

スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名 定価
1	1	ドラゴンスレイヤー 4,800円
2	2	ドラえもん 4,800円
3	6	マイナー2049 4,500円
4	8	熱血カンフーロード 4,800円
5	—	将棋入門 4,800円

1 ドラゴンスレイヤー


↑やったぜ、またまた1位だ。とにかく奥が深いのひとこと。

2 ドラえもん

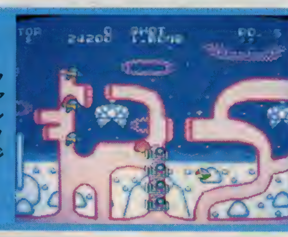
↑しかしこのあたりの順位は不動だなあ。理由を教えてちょうだい。

3 マイナー2049


↑復活の第3位。でも上位をおびやかす存在には、なれないだろうね。

セガ

ランク	前月ランク	ゲーム名 対応機種・定価
1	—	ファンタジーゾーン マークIII 5,000円
2	2	ゴーストハウス マークIII 4,300円
3	1	忍者プリンセス 全機種 4,300円
4	4	青春スキャンダル マークIII 4,300円
5	7	チャンピオン剣道 全機種 4,300円
6	—	スパイVSスパイ マークIII 4,300円
7	11	アストロフラッシュ マークIII 4,300円
8	5	コミカル・マシンガンジョー マークIII 4,300円
9	15	シーソー 全機種 4,300円
10	10	ハング・オン マークIII 4,300円

1 ファンタジーゾーン

↑集計期間を考えると、この順位は驚異すら感じる。さすが1メガ！

3 忍者プリンセス

↑3カ月連続1位で、記録はとだえた。キミのプリンセスは、寒天城を取りもどしたかな。

2 ゴーストハウス

↑発売以来、確実に上位をキープ。しかし1位との差は……。

5 チャンピオン剣道


↑ほのぼのとしたフンイキがあり、ぼくはとても好きだ！

4 青春スキャンダル

↑このゲームも息が長いね。いまだにこの順位とは……。

今月はポスターをどっさり。希望者が多いんだよね。

Beep 読者プレゼント

応募要項

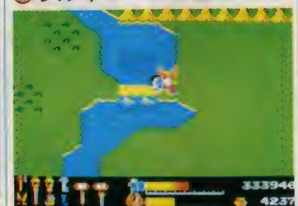
★このプレゼントページの応募は152ページのとじこみハガキ「愛読者カード」を使ってください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにネ.!!（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
★締切 昭和61年9月8日必着
★発表 本誌11月号（10月8日発売）誌上

①がんばれゴエモン！からくり道中 3名



対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：コナミ
定価：5,300円 〈P52参照〉
●史上初の1メガ＋1メガの大容量。その分楽しさも、アップしてるよ。

②ワルキューレの冒険 3名



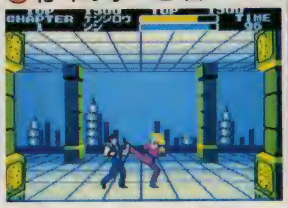
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ナムコ
定価：3,900円 〈P59参照〉
●ナムコが放つ、RPG。マップが広いから、迷わないように。

③北斗の拳 3名



対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：東映動画
定価：4,900円 〈P102参照〉
●"あべし"マークを取って……。もう気分は北斗神拳伝承者だ。

④北斗の拳 5名



対応機種：セガ・マークIII
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,000円〈P102参照〉
●キャラクター、グラフィックはファミコンに負けてない。ラオウを倒すのはキミだ。

⑤ハドソン連射測定ソフト 2名



対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ハドソン
●全国連射イベントで使用する測定ソフト（非売品）が、キミだけのものに！

⑥アスレチェッカー 3名



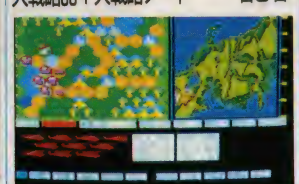
対応機種：FM-77AV
提供：アスキー
定価：6,800円 〈P159参照〉
●007もまっ青の空飛ぶ車で全20コースを走り回れ！ サバイバルゲームの始まりだ！

⑦冒険者達・賢者の遺言 3名



対応機種：PC-88（mkII／SR）
提供：アスキー
定価：7,800円 〈P160参照〉
●球少年のおちゃめな大冒険。マップの広さ（画面数の多さ）にびっくりするぞ！

⑧現代大戦略、大戦略パワーアップセット 大戦略88＋大戦略ノート 各3名



対応機種：PC-98シリーズ、PC-88シリーズ
提供：システムソフト
定価：現代大戦略7,800円 パワーアップセット5,800円〈P37参照〉
●大戦略をまとめてプレゼント。希望の機種名とメディアをはっきり書いてネ！

⑨グラディウス 2名



対応機種：MSX（ROM）
提供：コナミ
定価：4,980円 〈P162参照〉
●オリジナルの骨の面を加えた12面。指とハートを熱くする！

⑩コースターレース 3名



対応機種：MSX（ROM）
提供：ソニー
定価：4,900円 〈P164参照
●ジェットコースターのようなコース（1面4コースで）を5面完走せよ！

⑪ペナントレース 3名

提供：ホビージャパン
定価：3,800円 〈P18参照〉



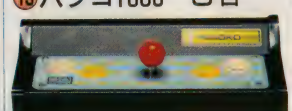
●日本のプロ野球全12球団のデータが入ったゲーム。キミのお気に入りのチームはどこかな？

⑫バンザイ 3名



提供：ホビージャパン
定価：3,800円 〈P24参照〉
●日本兵とイギリス兵のデータカードが入った、UP-FRONT用のモジュール。

⑬パソコン1000 3名



対応機種：MSX対応
提供：三和電子
定価：9,800円
●ゲーセン気分を味わえる、本格的ジョイスティック。安定度はバツグンだ。

⑭ファミコンLAND（収納ボックス）5名



提供：エレコム
定価：5980円
●先月に引き続き、自分だけのファミコンスペースを作る収納&テレビ台の登場だ。

⑮ザ・リターン・オブ・イシターのポスター 5名

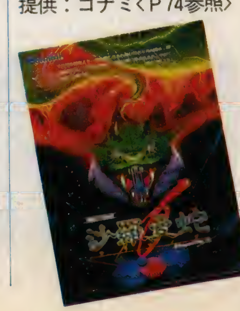
提供：ナムコ



●ビデオゲーム界初のパーソナルパスワード方式で注目されてる「イシター」の大型ポスターだ！

⑯沙羅曼蛇ポスター 5名

提供：コナミ〈P74参照〉



●大迫力のグラフィックで人気沸騰中「沙羅曼蛇」ポスターをBEEPERへプレゼント。

⑰沙羅曼蛇バッジ 20名

提供：コナミ〈P74参照〉



●銀色に輝くスチール上に「沙羅曼蛇」のロゴマークをあしらったシブいバッジだよ。

⑱アテナシール&パンフレットセットで40名



提供：SNK〈P78参照〉
●怒につづくSNKの新作「アテナ」はRPGの要素もたっぷり。今回はシール＋パンフをセットで。

⑲アルカノイドのポスター 10名



提供：タイトー 〈P80参照〉
●タイトーのブロックくずし的ニューゲーム「アルカノイド」の大型ポスターだ。

⑳ザインソフトのステッカー（2枚1組で）30名



提供：ザインソフト
●おなじみザインソフトから、トリトーン、アラモなどのネーム入りステッカーを。

インテリジェンズ

知性は西へ

はじめ、大地には何もなかった。
人は荒野を開拓し、民衆はレールウェイを西へと向かった。
知性で駆ける、アーリーアメリカンスピリッツ。

朝 05:00　昼 07:00　夕 17:00　夜 19:00



本格的鉄道シミュレーションゲーム

TAKE THE "A" TRAIN・DIXY!!

ARTDINK
SOFTWARE HOUSE ESTABLISHED 1986

「A列車で行こう」はマネジメントゲームでもあり、パズルゲームでもあり、ちょっぴりアクションゲームでもある。いや、これはまさしく、シミュレーションゲームなのだ。いったいこんなゲームを何んて呼べばいいのだろう。
4台ある旅客列車と2台ある貨物列車を無事に運行すべく、線路を引き、駅を作り、各駅での列車のダイヤを設定し、ポイントを切り換える。それが君に与えられた仕事だ。コンピュータは、人口の移動などのグローバルな動きを逐一計算していく。
大地には最初、何も無い。列車が走るためのレールは君が位置を決めて引いていかなければならない。方法はまったく自由だ。最初はどうしても戸惑うし、確かに難しい。しかしこの難しさはやがて、頭脳をフル回転したあとの、あの爽快さにかわっていくに違いない。

ARTDINKはフロンティア・スピリッツ、だから君とうまが合う。

PC-8001・mkII・mkIIsR/FR/MR/TR
ディスク5インチ ￥7,800

FM-7/NEW7/77/77AV
ディスク5インチ/3.5インチ ￥7,800
カセット ￥6,800

X1turbo/X1turboII
ディスク5インチ ￥7,800
model 10では、グラフィックRAMボード(CZ-8BGR2)が、必要です。

お求めは、お近くのパソコンショップ、
または現金書留にて(送料サービス)

株式会社 アートディンク　〒275 習志野市津田沼2-11-20-303
TEL0474-77-7541 FAX0474-78-6280



ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
ハドソン
サマーシューティングキャンペーン
夏だ！連射だ！ハドソンだ!!
高橋名人特製オリジナル
連射養成グッズ
毎週毎週プレゼント
7月1日～8月31日
いま、ハドソンの最新ゲームソフト「スターソルジャー」お買上げの方に、抽選で毎週毎週1,000名様、合計で9,000名様に高橋名人のオリジナル連射養成グッズが当ります。
この夏、必殺16連射テクニックは、君のものだ！
合計1,800名様
連射A 連射養成グローブ
合計900名様
連射B 連射養成ひじパッド
合計1,800名様
連射C 連射養成リストバンド
合計1,800名様
連射D 高橋名人の黄金の指キーホルダー
合計2,700名様
連射E ハドソン・ハチ助シール6点セット
応募方法
●ハドソンゲームソフト「スターソルジャー」に付いているキャラクターシールを切りとりハガキに直接はってご応募ください。（キャラクターシールがはっていないものは、無効になります。）
●ハガキには、あなたの住所・氏名・年齢・学年、電話番号、また連射Aから連射Eまでの内あなたの希望する商品を書いてください。
応募先/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1ハドソンビル 連射キャンペーン係
期間/昭和61年7月1日(火)～8月31日(日)（当日消印有効）までの9週間
抽選・発表/
●応募者の中から、抽選で毎週1,000名様 合計で9,000名様にご希望の賞品をプレゼントいたします。尚、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
製品化の都合上 賞品は、イラストとは異なることがありますのでご了承ください。
スターソルジャー STAR SOLDIER
スターソルジャー STAR SOLDIER
スーパー熱狂シューティングゲーム
第2回全国ファミコン大会が、いよいよスタート。
使用ソフトは、もちろん、われらが「スターソルジャー」だ！
スーパー連射で撃ちまくり、超得点をマークしてくれ！熱血ファミコン戦士たちよ。さあ腕をみがいて戦闘開始だ！
HFC-SO希望小売価格 4,900円
発売中
TDK86年全国キャラバン公式認定ソフト
ジョイカードmkII Joycard
スターソルジャーが3倍楽しめるぞ！
A・Bそれぞれのボタンで、高速・低速・普通の3段階連射モードが楽しめるよ。
1秒間に最大16.5発射てる
名人の連射を超えた
TAKAHASHI
希望小売価格 1,980円
7月20日より東宝系全国一斉公開!! 配給－東宝
映画 GAME KING
東宝
高橋名人 VS 毛利名人 激突！大決戦
超連射&パワーの高橋名人と、超テクニックの毛利名人が、スクリーンでついに激突!!「スターソルジャー」真剣勝負に、2大名人の神技がさく烈する。ファミコン少年、必見の映画。
同時上映 RUNNING BOY
世界まんが博
●会期 昭和61年7月20日(日)～8月31日(日)
●会場 大阪駅前西梅田広場（キャッツシアター跡）
●前売券 おとな 800円（当日券1,000円） こども 400円（当日券600円）
ファミコン大会
スペースシップに乗ってファミコンができる！
●7月20日の初日には高橋名人を呼んでのオンステージ
●ファミコン大会8月31日には西日本キャラバン最終予選、チャンピオン大会を実施
"ガンバレ,, ハドソン
HUDSON GROUP HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18ハドソンビル ☎011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1ハドソンビル ☎03-260-4622
ハドソン大阪 〒556 大阪市浪速区下寺2-3-2 ☎06-644-4622
その他の営業所：東北・名古屋・広島・福岡



Nintendo
緊急指令!!
メ・ト・ロ・イ・ド・ヲ・ハ・カ・イ・セ・ヨ
宇宙戦士、サムス・アラン登場!
コスモ暦20X5年、
銀河連邦を襲うメトロイドの恐怖。
メトロイド増殖計画を阻止し、銀河の危機を救うため、最強の宇宙戦士サムス・アランが立ち上がった。
●広大な地下要塞に繰り広げられるアクション&迷路ゲーム!
●隠されたアイテムを捜し出し、パワーアップ!
●快感のニューアクション、スクリュー・アタック!
ディスクシステム用ソフト第5弾
メトロイド™
夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
FMC-MET 両面ソフト
希望小売価格2,600円
8月6日発売

Beep 1986 9月号
ビープ 9月号
昭和61年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻10号通巻23号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・岡部雅穂
発行(株)日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
定価360円

This is KING' KNIGHT

これが、君のまえに広がる ファミコンゲーム「キングス・ナイト」のすべてだ。



誰かが俺を呼んでいる
俺は運命にたぐられて
3人の勇士に出逢うだろう
俺の名は、正義のKNIGHT"レイジャック"
かわいいクレアがさらわれた
牙をむき出したドラゴンに

ヘルプ ミー
古城に捕われたクレアが叫んでいる。

レイジャック!
トビー!
カリバ!
バルーサ!

勇士よ!
フォーメーションを組んで
ドラゴンを打ち倒せ!

★4人の勇士が4つのステージから現れてフォーメーションパーティーを作るんだ。
★隠れキャラの数は、ステージ1～4までで320! 驚くほど多いんだよ。



➡ステージ2は、ドラゴンによって廃墟となった街。大敵ドラゴンは、平和な街を一瞬にしてゴーストタウンにしてしまった。

➡ステージ1は、魔法の森。不気味な森の中から現れる魔女やゴーレム、君はうち勝てるか!





➡ステージ4は、限りなく続く砂漠、そして海。砂漠に身を沈めるモンスター、海面を泳ぐ怪物どもを打ち倒せ!

➡ステージ3は、夜の森。霧の立ちこめる森、月の影が映る湖、群をなす狼、暗闇の中でうごめく魔物たち!



➡ステージ5は、ドラゴンの居城。奥深い古城には、色々な仕掛けやワナが…、そしてクレアは果して何処に捕われているのか!

MSX版
「キングス・ナイト」も
発売される!



同名タイトルゲームブック
「キングス・ナイト」
好評発売中!
価格680円

標準小売価格4,900円
(ロムカートリッジ)

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせ下さい。
ユーザー・サポート ☎03-545-3519(AM9:30～12:00 PM1:00～6:00)

SQUARE スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13
TEL03-545-3519

雑誌 17659－9 ISSN 0910-7681 Printed in Japan